REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 57 - 350 PTAS





8 426239 010023 00057



TRUCOS PARA GANAR EN...
Pilotwings 64
Terranigma
Star Wars
DKC 3

¡¡Caliente, caliente!!
Mortal Kombat Trilogy,
Lucky Luke SNES,
Earthworm Jim 3D

DOSSIER
Banjo-Kazooie
Goldeneye
Zelda 64...
y todos los juegos que se presentaron en el E3

El Juego más explosivo para tu Nintendo 64

BLAST CORPS

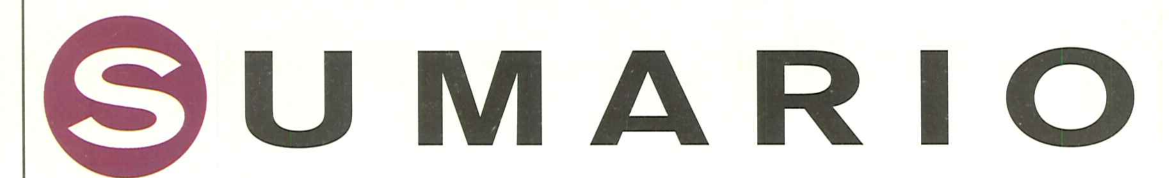
Sorteamos 10 Shadows of the Empire, 15 Super Star Wars, 20 Star Wars GB

MESSIAH



Cara de ángel, cuerpo de diablo

Cuando Dave Perry, afamado y admirado programador de videojuegos, está por medio, algo bueno se cuece. Esto es como el "caprice de Dieux", de lo bueno lo mejor, y de lo mejor lo superior. Se llama Messiah, pero Perry no lo ha programado, sólo lo enseñaba a sus allegados en el E3. Es Shiny, su compañia, quien se va a encargar de la distribución. Los programadores se hacen llamar EGO y son unos genios. Su Messiah saldrá primero en PC, pero es bastante probable que también llegue a Nintendo 64. Quizá para 64DD, pero no queremos pillarnos los dedos. Ahora toca disfrutar con esta imagen del protagonista, que aunque parezca mentira lucirá asi de bonito, regordete y querubin en el juego. Con el tiempo, él nos llevará al paraiso de los videojuegos. Palabra de Dave Perry. Alabado sea su Messiah.



Número 57 • Agosto 1997

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David Garcia, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial Mamen Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992





Tras el arrollador paso del show de Atlanta, que nos ha llenado la redacción de imágenes y noticias jugosas, se pueden sacar conclusiones sobre el futuro del videojuego y las consolas, en especial lo que toca a Nintendo.

Por aquello de mantener las costumbres el PC sigue dominando este universo, aunque da la impresión de que el avance se ha estabilizado y el personal empieza a cansarse de tanta tarjeta, chips que cambian de la noche a la mañana y exigencias de más velocidad. En esas las nuevas consolas han cogido el timón de la situación. Es fácil diseñar/trabajar con ellas, son muy agradecidas, prácticamente lo hacen todo via hardware y encima los beneficios son multimillonarios. Hablamos de dos modelos especialmente. Uno de ellos es Nintendo 64, claro. Pese a su "juventud", la consola de Nintendo está pegando muy fuerte entre desarrolladores y distribuidores. Todos quieren acercarse al maquinón del siglo, aprovechar al máximo sus especificaciones técnicas y trabajar agusto. Han conseguido además dos cosas muy importantes de la Gran N. La primera, ampliar la memoria de los cartuchos, que dentro de nada serán de 128 megas. La segunda, reducir el precio final de venta del cartucho. O sea que lo tienen todo despejado.

En el E3 de Atlanta tuvimos oportunidad de comprobar todo esto por nosotros mismos. Y no sabéis la alegria que daba acercarse a cualquier stand de cualquier compañia, conocida o no, y ver juegos de N64 listos para salir, u oir que tenian algo en cartera. Por fin se ha producido el despegue, y no lo olvidéis, esto es sólo el principio.

el Show *de* Big N

la Imagen



Nintendo montó el show antes, durante y después del E3. Antes, convocó una multitudinaria conferencia de prensa (aquí tenéis algunas imágenes) en la que largó de todo: videos, nuevos juegos, anuncios comprometedores, dineros a invertir, en fin, la repera. Durante, su stand era de los más llamativos. Abriendo, una fuente con Mario en cartón piedra y dentro lo nunca visto en efectos y sonidos. Y después, con una lista de novedades totalmente irresistible.

Un trabajo italiano ¿bien hecho?



Este es el título (las interrogaciones son nuestras) de una curiosa nota de prensa enviada por Virgin, en la que se narran las hazañas de la "renombrada estrella mundial del motociclismo" Jamie Robinson, un piloto de 250 cc que lleva en su moto el **logo del juego «Command & Conquer»**.

Resulta que este fenómeno de las dos ruedas corrió el GP de Mugello (Italia) y, según cuenta el texto, "usando su famoso estilo para tumbarse, Jamie volvió a ganar ventaja en las curvas y voló a través del resto del pelotón". Con todo, el esfuerzo titánico le sirvió para terminar en octava posición.

El último párrafo de la nota dice lo siguiente: "(...) durante la vuelta de honor ¡a Jamie se le fundieron los fusibles y la moto le tiró! Delante de las cámaras y con un público de aproximadamente 3.000 personas, Jamie bailó. Los espectadores se volvieron locos". ¡Cómo nos hubiera gustado estar allí para verlo! Jamie forever.

bla, BLA, bla

> *"Creo que las 2D y 3D pueden coexistir. Hasta lo que yo sé, Street Fighter 4 estará en 2 D".*
>
> Yoshiki Okamoto, Director de desarrollo de Capcom Japón.

el Consultorio

Mmmmmm, ya me queda menos para las vacaciones. Esta vez me habéis cogido de buenas, porque vuestras cartas son las últimas que voy a responder antes de marcharme a la playita. Ya siento el rumor de las olas, el viento cálido, los zumos tropicales...y los atascos, el ruido de los chiringuitos, "los guiris" como cubas, la canción del verano, las picaduras de los mosquitos, los precios por las nubes, las intoxicaciones con la comida, los horteras con la música del coche a todo volumen y las quemaduras del sol. ¡Aaah, esto sí que es vida! Por eso ya no envidio a **Noel Barberá**, que tiene la suerte de vivir en Palma de Mallorca y me pide desde allí un truco para que su madre le compre la Nintendo 64. ¿Qué te parece amenazar con tener a Super Big N "okupando" tu casa durante el mes de Agosto? Si cuela, y como es lógico tu madre no quiere ni verme, te llevas una consola. Si el truco falla, yo me paso unas vacaciones por la gorra, ¿hace? Y por cierto, dile al listillo de tu hermano que el cable RF de la Super no vale para la N64. En la caja de ésta se incluye una conexión para RGB/ euroconector, pero si quieres verla a través de la antena de tu tele tendrás que comprarte el cable aparte (unas 5.000 pta).



Dossier

Seta, Kemco e Imagineer ocupan la «Pole Position»

Los kamikazes japoneses

RevLimit

Multiracing Championship

Me ocuparé ahora de esa pareja de fanáticos del volante que forman el barcelonés **Manuel Contreras** y el asturiano **Sergio Rodríguez**. Cada uno me pregunta en su carta cuándo llegarán los primeros juegos de carreras para N64, y la verdad es que el panorama es muy prometedor. El encargado de romper el fuego va a ser F-1 Pole Position, que vendrá en Septiembre. Y me han chivado en El Confidencial que quizá Nintendo traiga Top Gear Rally antes de fin de año. El amigo Contreras se interesa por la rebaja en el precio de los cartuchos de los "third parties". Y aquí también hay noticias frescas: Nintendo va a bajar los "royalties"



¿Apolo 64?

Compañía especializada en el diseño de herramientas para la NASA busca programadores... para Nintendo 64. Abstenerse de llevar traje anti-gravedad. Posibilidad de publicar videojuegos espaciales. Razón: Intermetrics. Tan pronto te envian a la Luna como a Starfox 64.

LAS CIFRAS

- **36.500 Game Boy** vendidas entre Enero y Junio de 1996.
- **128.874 Game Boy** vendidas durante el mismo periodo de 1997.

Fuente Nintendo España

- **1.390.000 Super Mario 64** vendidos en Japón hasta Marzo del 97.
- **1.540.000 Mario Kart 64** vendidos en Japón entre Febrero y Marzo del 97.

Fuente Nintendo Japón

- **226.800 Starfox64** vendidos desde su lanzamiento, el 27 de Abril, hasta el 15 de Junio.
- **18.534 Shadows of the Empire** vendidos desde el 14 de Junio de 1997 hasta finales del mismo mes.

Fuente revista Famitsu





Tamagotchi is "different"

Bandai lanzó al mercado nipón el 27 de junio el juego de los Tamagotchi para Game Boy. Se comercializa en forma de pack, junto a una portátil de color rosa, que además viene con una luz que se enciende cuando el bicho necesita cuidados.



top5 JAPÓN
Mario Kart 64
Starfox 64
Turok: Dinosaur Hunter
Star Wars: Shadows of the Empire
King of Pro Baseball

Datos de ventas elaborados por la revista Famitsu



top5 U.S.A.
Wargods
Mario Kart 64
Turok: Dinosaur Hunter
Wave Race 64
Super Mario 64

Datos de ventas elaborados por Electronics Boutique

top5 ESPAÑA
ISS 64
Mario Kart 64
Killer Instinct Gold
Turok: Dinosaur Hunter
Star Wars: Shadows of the Empire

Datos de ventas elaborados por Centro Mail

que tienen que pagarle los licenciatarios, con lo que a su vez éstos tendrán un margen para bajar los precios.

Veamos lo que tiene que decirme **Gonzalo Mendoza Cortés**, un onubense fanático de su Game Boy. Resulta que a Gonzalo le quema el dinero en el bolsillo y está deseando gastárselo en un cartucho para su portátil. Me cuenta que sus tres opciones son FIFA'97, Wario Land y Lucky Luke, y en vista del panorama yo le recomendaria el juego de Wario. En el capítulo de novedades sabrosonas para los próximos meses, apúntate precisamente Wario Land 2, y también Donkey Kong Land 3 y James Bond 007. ¿OK? Pues a otra cosa, aunque tenga vida propia y habite en Pamplona. Se llama **Javier Irure**, y como me ha caido bien voy a contestar a sus preguntas. En una de ellas, Javier duda si Mario Kart 64 anda escaso de circuitos, pero a mi me parece que 16 no es una mala cifra. Además, si te lo pasas aparece un Reverse Mode que dobla esa cifra. Así que ya estás corriendo a comprarlo (¡¡he dicho YA!!). El ingenuo Javier también anda mosqueado por los 64 bits de la Atari Jaguar, así que por el bien de su salud mental y de la de muchos otros voy a tratar de aclarar definitivamente esta cuestión. Es cierto que la Jaguar tiene un procesador de 64 bits, pero su arquitectura interna es de 16, con lo cual se forma un cuello



el CONFIDENCIAL

▸*Nos llegan noticias frescas y bastante prometedoras de Nintendo España. Hemos sabido que* ***Banjo-Kazooie*** *podria llegar a nuestro pais en* ***Noviembre****, y al mes siguiente es posible que nos encontremos con* ***Top Gear Rally****. La portátil también tiene lo suyo, porque es casi seguro que aparecerán* ***Pocket Monster*** *y* ***Los Pitufos 3****, aunque no hay fechas de salida confirmadas.*

▸*El* ***64DD*** *sigue siendo nuestro mejor proveedor de* ***rumores****. Cuentan los que están metidos en el ajo que el aparato tendrá un* ***reloj interno*** *funcionando continuamente. Esto significa que el tiempo seguirá pasando en los juegos aunque apagues la máquina. Nintendo Japón ha dicho que después de estar tres dias sin jugar puede que pongas Mother 3 y te encuentres con un mensaje que diga: "En tu ausencia, el mundo ha sido destruido por el Diablo". Alucinante.*

Otra de las cosas que podría ocurrir con el 64DD es que los jugadores compren un disco en blanco y ***vayan a una tienda para que les copien un juego completo en él****. Nintendo también ha sugerido que en las tiendas podría haber espacios reservados para copiar nueva información o mejoras de juegos como Mario Paint 64. Asimismo, se especula con que* ***la conexión vía módem*** *permita* ***jugar en red a títulos como Quake****, así como* ***bajar información de Internet****.*

▸*La fiebre Star Wars ha llegado a Japón un poco más tarde que aqui. Nuestros amigos nipones están que no duermen tras el reestreno cinematográfico de la trilogía y la salida el pasado* ***14 de Junio*** *de* ***Shadows of the Empire****. El juego está sólidamente instalado en la* ***parte alta de las listas de ventas****, hay anuncios en TV, se han puesto en marcha promociones y hasta existen mangas en los que Luke y Han Solo hacen de las suyas.*

▸*Terminamos con dos pinceladas de cine. La primera está dedicada a los fans de las peliculas de acción.* ***TekMagic*** *tiene previsto lanzar un juego para* ***N64*** *llamado* ***Deadly Honour*** *cuyo protagonista sería el duro* ***Steven Seagal****. La segunda tiene que ver con* ***GTi****, que está en conversaciones para hacer una* ***película basada en Duke Nukem****.*

el Show de Big N





Escuela de genios

Los de Konami sí que se preocupan por su cantera. Acaban de inaugurar en su sede central de Kobe la Konami Computer Ent. Schools, el Oxford de los videojuegos, de donde saldrán los programadores del futuro.

> *"El hardware está listo, pero el software aún no es lo bastante bueno. Cuando consigamos la calidad que exigimos, lanzaremos el 64DD".*
>
> **Howard Lincoln, Presidente de Nintendo América**

GAME BOY DEVELOPER, HIRO TO MAKE KEY-RING GAMES

Gumpei Yokoi, a former manager at Nintendo Co. and the developer of the Game Boy portable machine, will join with Hiro Co. to create key-ring electronic games priced at around ¥1,000 ($8.77), said Hiro, a Tokyo-based maker of game machines.

As a first step, they plan to launch in late July the Kunekunecchо(Anaconda) game device, featuring a snake that players can feed. They plan to introduce three or four models each year.

Yokoi developed the concept of a pet snake called Kunekunecchо after witnessing the success of key-ring machines such as Tamagotchi and Tetris.

Los Tamagotchi crean escuela

Y tanto. Nadie quiere perderse la movida de las mascotas que asola Japón. Vamos, ni el mismisimo Gumpei Yokoi, ex de Nintendo y diseñador del Game Boy y del Virtual Boy, está dispuesto a quedarse atrás. Por eso está desarrollando una de estas maquinitas para jugar a una cosa llamada "Kunekunecchо". Que va de una serpiente que tiene buscar alimento por la pantalla, y a medida que come va creciendo y entonces se hace más larga y se complica el control, en fin, que termina uno volviéndose loco. El juego está siendo programado por la compañia que ha fundado Yokoi, Koto, y será distribuido por otra empresa de nombre corto, Hiro. Si le van bien las cosas, Yokoi nos ha prometido que seguirá construyendo maquinitas a razón de tres o cuatro por año.

Se inicia la era Rumble

El mes pasado fuisteis testigos de excepción de un juego y... de un cartucho. Starfox hacia su debú en Japón y nosotros lo cubrimos como Dios manda. Ahora acaba de ver la luz en USA, con esta carátula tan pintona y también junto al Rumble Pak. Allí lo han recibido con los brazos abiertos, sobre todo sabiendo que el Rumble no ha hecho subir el precio del cartucho.



Top Selling Video Game Titles*

1. Mario Kart 64	Nintendo 64
2. Super Mario 64	Nintendo 64
3. Star Wars: SOE	Nintendo 64
4. Turok Dinosaur Hunter	Nintendo 64
5. Cruis'n USA	Nintendo 64
6. NBA Hangtime	Nintendo 64
7. Wave Race 64	Nintendo 64
8. DKC 3	Nintendo SNES
9. Tomb Raider	Sony PlayStation
10. DKC 2	Nintendo SNES

*Source: The NPD TRSTS Video Game Tracking Service: Jan-Mar '97

Oh well, 9 out of 10 ain't bad.

Para qué conformarse con menos...

Esta lista llena de nombres famosos es la estadistica de los juegos más vendidos en USA, siempre según Nintendo.Y hablamos de todos los formatos. La prueba es que en noveno lugar aparece un tal Tomb Raider. Casi pleno total para Nintendo.

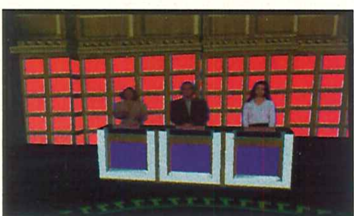
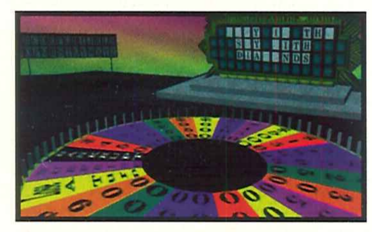
de botella que impide que le llegue toda la información para la que está capacitado. Si mi explicación no te convence, repasa la "amplisima" lista de lanzamientos de esa máquina y después suplícame que te perdone por dudar de mi sabiduría.

Atención, porque voy a ponerme serio. O mejor no, que paso de formalidades. Simplemente queria comentar algo que me ha llamado la atención en dos cartas distintas. Una es la de **Alex Romero Castejón**, quien entre otras cuestiones me pregunta si valdrá la pena comprarse Yoshi's Island 64 pese a ser en 2D. En la otra, **Javier Hernández García** deja caer que la Nintendo 64 usa demasiados sprites para su potencia. Ya estamos con la mania de juzgar los juegos sólo por sus caracteristicas técnicas. Que si poligonos, que si frames por segundo, que si tres dimensiones...y luego salen unos bodrios que se te caen las lágrimas al verlos. Pero eso sí, bodrios poligonales. Lo que intento deciros, mis queridos amiguitos, es que hay muchos casos de juegos alucinantes que sin embargo no son nada del otro mundo técnicamente. Por supuesto que si se consigue combinar técnica y jugabilidad todos damos palmas con las orejas de alegría, pero una cosa no excluye a la otra. Siguiendo con Alex, estás de suerte. Por fin se ha confirmado la versión de Tomb Raider para N64, lo que pasa es que aún no sabemos cómo será. Coincido contigo en que Mace tiene una pinta fantástica, aunque he visto imágenes de recreativa. En cuanto a Starwing 64, saldrá en Septiembre.

Para terminar, voy a atender una petición que me ha llegado al alma. La suscribe **Bartolomé Brouhon Gallifa**, un jugón de 37 años que pese a tener su casa convertida en salón recreativo, afirma no ser un fanático de las consolas. En fin, que Bartolo me pide una lista con los 15 ó 20 mejores juegos de Super, y le voy a complacer. Pero que conste que son los que a mi más me han gustado, y acepto todo tipo de opiniones. Con ella os dejo (¡¡me piro de vacaciones!!): Super Mario World, Yoshi's Island, DKC3, Legend of Zelda, Street Fighter II Turbo, Super Metroid, Super Mario Kart, Starwing, Earthworm Jim 2, F-Zero, MK3, ISS DeLuxe, NBA Jam T.E., Terranigma, Jimmy Connors, Stunt Race FX, Tetris & Dr.Mario, Super Bomberman 3, Alien 3 y Super Star Wars. De nada.

POR 

Envía tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.


Telebasura 64

Las dos primeras imágenes son de «Jeopardy» en versión N64, y las dos de abajo de «La ruleta de la Fortuna», también para 64 bits. Aunque no lo creáis, Gametek nos va a traer a la consola estos dos programas de televisión que, por una vez, esperamos que no lleguen aquí

200.000$ para el mejor

Enix pone en juego 400.000$ en premios para descubrir los mejores programadores del mundo. Es la segunda vez que Enix se desmadra de esta forma. En la primera, el premio fue para un grupo de Chile. Y si se lo han llevado ellos, también vosotros deberíais intentarlo. El web que dan para consultar las bases está en japonés, pero tranquilos porque ya estamos buscando uno en cristiano.







Turok ya está en Japón

Y nosotros tenemos las imágenes más prácticas de su lanzamiento. El logo del juego (abajo), que aunque está escrito en raro, va en serio, y una rústica tabla de precios en la que anuncian lo que hay que pagar por el juego. Turok lleva desde el 30 de mayo en esas tierras, y la verdad es que está funcionando bien. No es que sea precisamente el tipo de juego que priva en Japón, pero bueno, los de Acclaim están contentos y eso es lo que cuenta.

LAS NOTAS DEL MES

5 Sobresaliente. Nintendo España, no sólo por haber bajado el precio de sus cartuchos de SNES y Game Boy, sino además por sus últimos relanzamientos.

4 Notable. Acclaim, que se está volcando en la producción de grandísimos juegos para N64. Su Turok está arrasando y lo que viene, con Extreme G en cabeza, demuestra la sólida posición de Acclaim en este mercado.

3 Bien. THQ, que se ha hecho con las licencias de algunos de los juegos más esperados para Game Boy: Hercules, Lost World, FIFA 98...

2 Aprobado. Konami, que por fin ha puesto a la venta su ISS64 tras meses de inquietante espera. Ya podéis acercaros a las tiendas, amigos.

1 Suspenso. Capcom, que en lugar de versionar SFIII para N64, está haciendo un puzzle. Vaya oportunidad desperdiciada...

0 Deficiente. Gametek, por las dos sorpresitas N64 que ha preparado (Jeopardy y Wheel of Fortune). De la telebasura más flagrante, oiga!

bla, BLA, bla

“Estamos ansiosos por empezar a trabajar en Nintendo 64”.

Jeremy Smith, Jefazo de Core Design



- ¿Por qué **no ha salido a la venta en Japón Killer Instinct Gold**? Quizá suceda que a los nipones sólo les vayan las 3D texturadas...
- **¿A qué juegan Nintendo y Capcom con las licencias** para desarrollar en N64? ¿a qué espera Capcom para anunciar que ya tiene una o por qué Nintendo no se la concede ya mismo? Desde luego es vital para la máquina.
- **¿Por qué no salen traducidos al castellano** los juegos para Nintendo 64? Vamos, por no salir ya no salen ni los de Infogrames...
- **¿Por qué Namco USA desmiente a Namco Japón** informando que no tienen nada en desarrollo para Nintendo 64? Que lo que haga mi mano derecha no lo sepa mi izquierda...
- ¿A qué viene anunciar a bombo y platillo, como sucedió en el E3, el lanzamiento para SNES de las dos súper novedades **Arkanoid y Space Invaders**? Aceptamos los "revival", pero a ver si en una de estas nos van a meter el Pong en 16 megas con batería para salvar...
- **¿Por qué no presentó Nintendo su formidable 64DD** durante el E3? Se había levantado tanta expectación, que al final al personal se le salió la expectación por las orejas.
- ¿Por qué una compañía de las de primera fila como **Sierra ha decidido cancelar su proyecto «Red Baron» para N64**? Tanto PC, tanto PC y se les ha olvidado programar para consolas...
- **¿Quién se atreverá a lanzar** aquí en España la **versión para Game Boy de Tamagotchi**? Enhorabuena, seguro que lo vende todo...
- ¿Serán o no ciertos los rumores que aseguran que Bandai está trabajando en una **versión para N64 de su Dragon Ball**? Hombre, puede ser, ya sabéis que todavía no se ha casado con Sega...
- ¿Por qué **no consigo fichar a ningún jugador en el PCFútbol**? Disculpen por la consulta, pero es que estoy crispadísimo con el tema.

actualización Con un "control pad" especial

HUDSON COMPLETA SU «BOMBERMAN 64»

•Octubre/N64/Arcade/Hudson Soft/Japón

Los chicos de Hudson se han sacado de la manga un "truco" para que todo el que juegue con Bomberman tenga que acabárselo por narices. Esta es una de las **últimas curiosidades que ha llegado a nuestros oídos sobre Bomberman 64**, cuyo desarrollo parece tener a todo el mundo en vilo. La argucia en cuestión consiste en **acumular items (bombas, escudos) que luego podremos emplear en el modo batalla**. Cuantos más items consigamos, **más poderosos seremos** y más ventajas tendremos sobre los rivales.

Otro de los aspectos "nuevos" es que el **entorno en 3D del modo historia dejará paso a una vista isométrica (3/4) en el modo batalla**, con los personajes y escenarios más pequeños y con menos detalles.

Y la última novedad, y ésta si que es buena, tiene que ver con un **control pad que Hudson ha diseñado para N64 y en especial para su Bomberman**. ¿Que por qué para su Bomberman? Fácil, porque si jugamos con este mando podremos **acceder a un nivel secreto de bonus** en el modo batalla. Aún no hay planes para sacar este pad en Europa, pero considerando las ventajas que ofrece... Y hablando de poner a la venta, Bomberman 64 estará listo en **octubre**, y ya hay una compañia que tiene todas las papeletas para distribuirlo en España. Ya veremos cuándo...



El nuevo Bomberman va perfilándose dia a dia. Seguro que todavia nos tiene reservadas muchas sorpresas, en especial la de la fecha de lanzamiento.

LA «MTV», MÁS CERCA DE TU NINTENDO 64

__GT Interactive__ acaba de rubricar un súper acuerdo con la __MTV (Music & Television)__ por el que publicará juegos basados en los __personajes más populares de la cadena de televisión__. A nadie se le escapa: hablamos de nombres tan queridos por la afición como __Aeon Flux__ (que está muy de moda en los Estados Unidos), __Beavis & Butthead__ (que están de moda en todas partes)... Precisamente estos dos juegos serán los primeros en aparecer, posiblemente __a mediados del año que viene__ y por supuesto en __Nintendo 64__. Tranquilos, seguiremos informando, por muy largo que nos lo fien...

«ARKANOID» Y «TETRIS PLUS», YA EN LAS LISTAS DE NINTENDO

Ya se empiezan a notar las primeras secuelas del show de Atlanta. Nintendo España nos ha soplado que dos de los titulos que vimos durante el E3, __Arkanoid__ en __SNES__ y __Tetris Plus__ para __Game Boy__, ya __tienen fecha de salida__ en nuestro país. Será en __octubre__ cuando todos podamos disfrutar del genuino destroza-ladrillos, por primera vez en 16 bits, y de la continuación del juego por el que más gente se ha comprado un Game Boy.



UNITED COLORS OF GAME BOY POCKET

En septiembre aterrizan en España las nuevas pocket de Nintendo

La **Game Boy más pequeña estrenará colores este otoño**. Nintendo lanzará la nueva línea Pocket en **septiembre** a un precio absolutamente arrebatador, **8.990 pts** (puede variar según donde compréis), exactamente el mismo que marca la Pocket gris desde el 1 de julio. Los colores elegidos son **rojo, amarillo, negro, blanco, transparente y verde**. Al mismo tiempo que Nintendo España pone a la venta las nuevas Pockets, también dejará de distribuir el modelo Special Edition. Pero no os asustéis, que la Game Boy de toda la vida continuará a la venta.

novedades El primero de F-1 en 64 bits

UBI DISTRIBUIRÁ EL «F-1» DE HUMAN

•Septiembre/N64/Simulación/Human/Japón

La fórmula 1 por fin va a estrenarse en las N64 europeas de la mano de Ubi. La compañía francesa tiene previsto distribuir en nuestro país F-1 GP, el cartucho de Human, que llegará bajo el nombre de **Pole Position 64**.

El juego nos pondrá a los mandos de uno de los **22 bólidos** que participaron en el campeonato del mundo de la pasada temporada. Metidos en el pellejo de uno de los **30 pilotos** entre los que podremos elegir, recorreremos a toda mecha los **16 circuitos reales** que incluye el cartucho.

Los amantes de la velocidad están de enhorabuena, ya que este **F1 Pole Position estará disponible en septiembre**. Id preparando los volantes...





Este Pole Position es la conversión para el mercado occidental del F1 GP de Human.

N64 GAMETEK lo exhibió en el E3

«ROBOTECH» ¡EXISTE!

•Diciembre/N64/arcade-simulación/Gametek/USA

Gametek desplegó en la feria toda la potencia de **Robotech:Crystal Dreams**, un título que lleva casi dos años en desarrollo y que ya dábamos por perdido. Afortunadamente, no sólo está vivo sino que además tiene una pinta fenomenal.

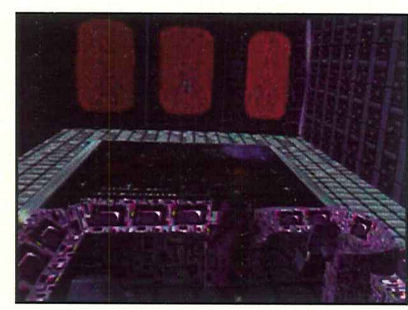
El juego está **basado en una serie de dibujos animados que revolucionó Estados Unidos** durante la década de los 80. Gametek ha pretendido trasladar su filosofía a la pantalla de Nintendo 64 creando una nueva historia en la que podremos reconocer todos los elementos que han hecho de esta serie un clásico en USA. Dos guionistas fanáticos de la serie han sido precisamente los encargados de tejer la nueva historia.

Nosotros estamos al **mando la flota de naves espaciales Zeantredi** y tenemos que vérnoslas en plena galaxia con las legiones Ebolian y los renegados de nuestras propias fuerzas de defensa. Todo esto se ha llevado a la pantalla de forma espectacular, con **polígonos y objetos en 3D** para recrear el universo Robotech, más una carga de estrategia que nos pegará a la consola.

El juego podría estar a la venta en España en **Diciembre**, posiblemente de la mano de PROEIN S.A.



Los combates espaciales en mitad de la galaxia serán uno de los elementos más llamativos de Robotech.



Además de pegarnos con media galaxia, también tendremos que controlar nuestra propia nave.

GANADORES DEL CONCURSO INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Cada uno recibirá un cartucho de ISS64 para Nintendo 64

Adán Galan Montero	*Madrid*
Antonio Bonilla López	*Granada*
Arturo Rodriguez Vilanova	*La Coruña*
Cristian Alamo Carrera	*Barcelona*
Domenec Verge Navarro	*Tarragona*
Edgar Camacho Ferran	*Tarragona*
Francisco Barahona Cintas	*Badajoz*
Ignacio Guinamand Avisbal	*Málaga*
Javier Bada Cayuela	*Santander*
Javier Alabau Navarro	*Alicante*
Javier Fenoy Godino	*Tarragona*
José Linares Robles	*Almeria*
Juan Orive Siviter	*Madrid*
Juan A. Gracia Dionisio	*Granada*
Pedro Flores Hidalgo	*Murcia*
Pedro A. Toledo Gabaldon	*Murcia*
Sebastián Colome Bizcocho	*Sevilla*
Valeriano Navarro Rodriguez	*Málaga*
Victor Expósito Sánchez	*Barcelona*
Victor González García	*Asturias*

GANADORES DEL CONCURSO KILLER INSTINCT GOLD

*Cada uno recibirá una consola **Nintendo 64, un cartucho de Killer Instinct Gold, un mando para Nintendo 64 y una tarjeta de memoria** para la consola.*

Elio Zanon Gómez	*Valencia*
Alberto Polidura Pérez	*Santander*
Juan Luis Balboa Franco	*Madrid*
Pol Codina Font	*Barcelona*
Sergio de las Nieves	*Alicante*

¡ÚLTIMA HORA!

«STARWING» CAMBIA DE NOMBRE Y FECHA

*A punto de cerrar esta edición nos llegaron informaciones suculentas sobre Starwing 64 (Starfox). Y sorpresa, sorpresa, el juego ya no se llama así, sino **Lylat Wars**, y tampoco saldrá en noviembre, sino en **septiembre**. Pero no se acaban ahí las sorpresas. El **Rumble Pak** también irá incluido en la misma caja, o sea que cartucho y artilugio se venderán juntos a un precio que Nintendo esté intentando que ronde las 10.000 pts.*



BLAST CORPS / *Llega el juego más explosivo de Rare*

¡DEMOLEDOR!

Fue en Tokio, a finales del 95. Era el mismo Shoshinkai Show en el que Nintendo "parió" por fin su N64. Allí, además de conocer el aspecto definitivo de la consola, la prensa tuvo oportunidad de ver qué juegos se preparaban. Por supuesto, la estrella fue Super Mario 64, que además era el más avanzado en su desarrollo. Pero también llamó la atención un **innovador proyecto de Rare llamado Blastdozer**, aunque los asistentes salieron del pabellón de exposiciones sin tener muy claro de qué iba la cosa. Por las imágenes se deducía que habría que destruir edificios con una excavadora, pero poco más...

Desarrollo espectacular

Ha pasado más de año y medio desde ese día. Nintendo 64 ha confirmado las grandes expectativas que mostró entonces, y aquel juego de Rare está llamando a nuestra puerta. Ha cambiado de nombre, porque Blast Corps suena más contundente, pero va a mantener la esencia que se le adivinaba.

Las palabras clave serán **aplastar, destrozar, arrasar y demoler**. ¿Aplicadas a qué? Pues a cualquier cosa que se cruce en vuestro camino, ya sea un edificio de once pisos o un depósito de combustible. ¿Y con qué objetivo? **Abrir paso a un camión cargado con misiles nucleares que avanza descontrolado**. Ya veis que parece el argumento de una película tipo Speed. Sin embargo, existe una diferencia fundamental: el cine asegura final feliz, en Blast Corps el más mínimo error hará que todo salte por los aires.

La emoción y el peligro se van vivir más intensamente gracias **al realismo que proporcionan las texturas en 3D**, y de la mano de unos vehículos que se mueven a la perfección y de una espectacular puesta en escena animada por decenas de explosiones al ritmo de una vibrante banda sonora. La acción de Blast Corps será una sacudida para los chips de vuestra N64. Si podéis resistirla, descubriréis lo bien que sienta arrasar ciudades enteras. Y hasta planetas. ■

Chicos, se acabó el recreo. Las plataformas y los personajes simpáticos están muy bien, pero ya es hora de ponerse serios. Ahí fuera hay un camión cargado con misiles nucleares, y vais a tener que detenerlo. Aquí comienza vuestra próxima misión.





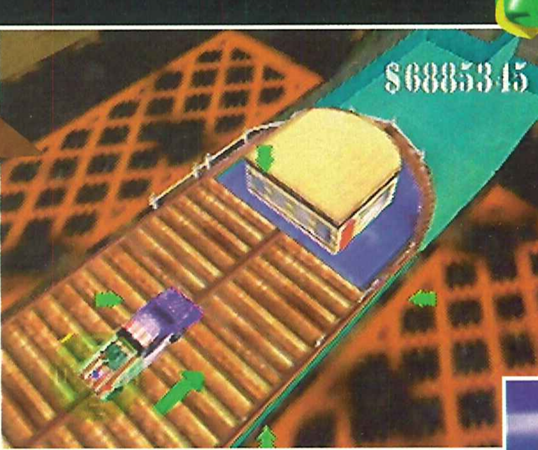


Una fábrica de éxitos

La larga y **fructífera relación entre Rare y Nintendo comenzó a mediados de los 80** con el lanzamiento de cartuchos como **Arch Rivals (NES)** y la conocida serie **Battletoads**. Pero el gran salto adelante de la compañía británica llegó con el desarrollo de la técnica **ACM** que dio vida a las renderizaciones de Donkey Kong Country. El arrollador éxito del juego demostró el talento de sus creadores y llevó a que **Nintendo se decidiese a comprar un 25% de la compañía**. Desde entonces el nombre de Rare ha estado ligado al de la Gran N, y cada nuevo título ha sido sinónimo de súper ventas. Los posteriores capítulos de DKC y la versión para Super de Killer Instinct así lo atestiguan. Con la salida de Nintendo 64 llegó **Killer Instinct Gold**, y ahora Rare prueba suerte con este **Blast Corps**. Pero la lista promete ampliarse: pronto jugaremos con **Goldeneye 007, Banjo-Kazooie y Conker´s Quest**.



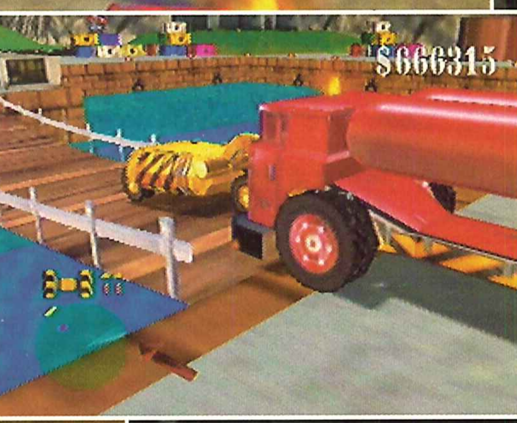
La nueva joya de RARE para Nintendo 64 va a tener de todo: acción, explosiones, estrategia y emoción a raudales. ¿Podréis soportarlo?



Aunque el planteamiento del juego parezca simple, conforme vayáis pasando fases las misiones se irán complicando. Entonces tendréis que encontrar la forma de destruir los obstáculos que os salgan al paso, lo que os obligará incluso a cambiar de un vehículo a otro.







Cada vez que falléis en una misión podréis asistir a una repetición de vuestra actuación vista desde el camión que lleva las cargas nucleares. Por suerte para vosotros, siempre podréis intentarlo de nuevo.

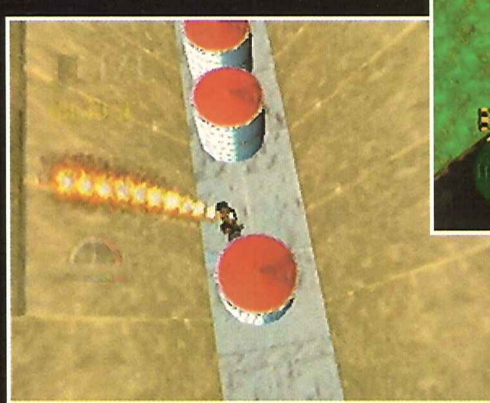




En las primeras misiones se os explicará cómo controlar los diferentes vehículos (izquierda). Más adelante tendréis que superar fases de bonus y también tratar de encontrar dónde se esconden seis científicos que pueden solucionar el problema de los misiles nucleares.







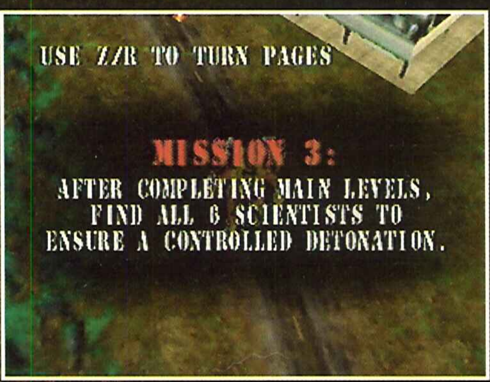
Cada vehículo tendrá un poder de demolición distinto. El camión de la imagen superior utilizará sus dos brazos extensibles para machacar los edificios. Y el boogie de la izquierda, el turbo para caer sobre los tejados y destruir las casas.

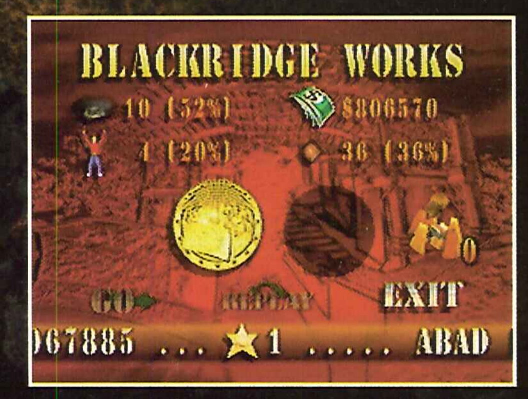


Blast Corps hará una nueva demostración de la potencia de Nintendo 64. Cada escenario mostrará un relieve en 3D por el que podréis moveros con absoluta libertad.

Misiones globales



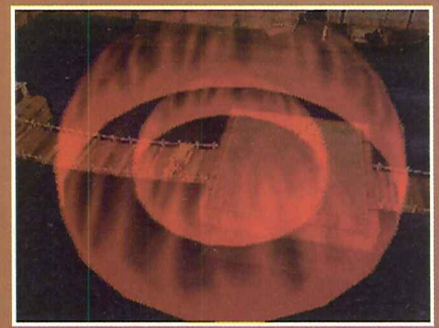




A medida que paséis fases iréis completando un recorrido por todo el Globo. Cada vez que consigáis terminar una, se abrirán nuevos caminos hasta **tejer una red que cubra el planeta entero**. ¿Y cuando no haya sitio para más? Pues tendréis que viajar hasta la Luna para seguir adelante. Pero que conste que **en cada fase tendréis que completar varios objetivos**, así que os tocará revisitarlas para verlas finalizadas.

Domina tus nervios o todo hará ¡booom!



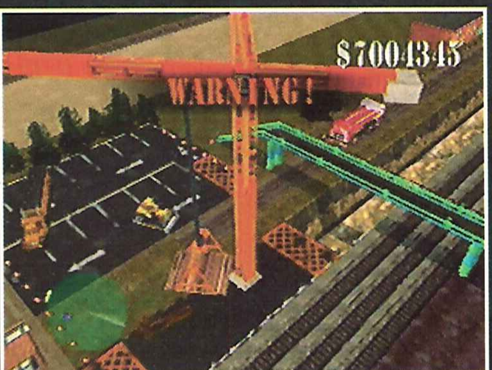


Dominar la situación a pesar de un insistente mensaje que anuncia que todo va a saltar por los aires en unos segundos. ¿Os sentís capaces de superar la prueba? Porque Blast Corps os va a hacer **sentir emociones muy fuertes** cuando veáis que el camión que transporta los misiles nucleares va directo al edificio que no podéis destruir. **¡Sólo para valientes!**

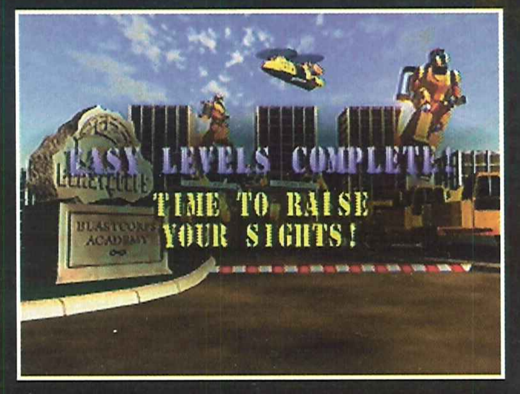
Útiles para trabajar

Destruir edificios no va a ser tan fácil como parece. Necesitaréis las **herramientas adecuadas** para hacerlo; en este caso más de **doce vehículos diferentes**. Conduciréis excavadoras, os pondréis a los mandos de un tren de mercancias y pilotaréis enormes robots. Todo valdrá cuando se trate de dejar el escenario como un solar.

El planteamiento será muy innovador. Nunca antes un juego os había propuesto demoler ciudades enteras. Éste lo hará, ¡y será genial!









Una perspectiva aérea isométrica servirá para seguir la acción. Los escenarios estarán en 3D, y tendréis libertad casi absoluta para moveros por ellos.



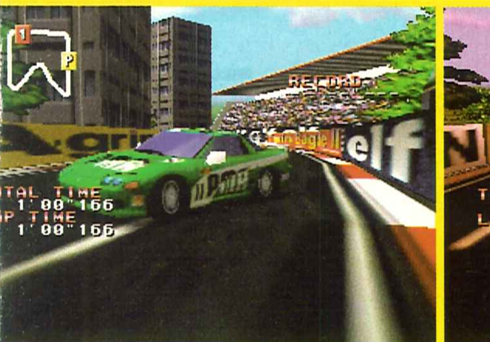
SETA entra en juego

La compañía japonesa nos enseña sus últimos proyectos para Nintendo 64



Estas imágenes corresponden a una versión al 95% de Rev Limit. En ellas se pueden ver dos de los aspectos que han obsesionado a los desarrolladores: espectáculo y realismo.

Lanzamiento: Inminente en Japón




Hacer cosas al gusto occidental o morir. Seta lo tiene claro. Basta de Mahjongs y béisbol, demos al público lo que el público quiere. ¿Qué tal un **súper arcade de coches** y otro de **disparos y helicópteros**? No se hable más. Esto es lo que pita y **así os lo contamos**.

UN JUEGO de coches tiene que ser **realista**, eso lo primero. Luego veloz, suave y espectacular, pero antes realista. Con ese objetivo llevan los desarrolladores de Seta más de un año trabajando en Rev Limit. **Analizando y copiando pieza a pieza las características de modelos reales**, para que luego en pantalla todo parezca de verdad. Perfecto, y si encima aplicamos el tratamiento del stick analógico, imaginaos el cóctel: como si estuviéramos al volante, con el rugido de los motores al fondo. Lo que pasa es que al final se les ha "olvidado" incluir los nombres reales de los coches. ¿Problemas de memoria o de dinerito con las licencias correspondientes?

Circuitos urbanos

Hay ocho coches para elegir y otros tantos circuitos disponibles. Al estilo **Ridge Racer**, las carreras se disputarán en circuitos urbanos. Pero antes de ponernos en marcha podremos modificar nuestro vehículo e incluso alterar las condiciones de la carrera, ya que hay una opción que nos convierte en directores de la competición.

Elegiremos entre los siguientes modos de juego: **Sprint race**, entre tres y diez vueltas al circuito; **Long distance race**, entre 20 y 50 vueltas; **Grand prix**, competición en todas las pistas; **Time trial**, al mejor tiempo; y **Zero Yon Zero Sen**, una carrera sin tregua en una larguísima recta.

OK en el último test

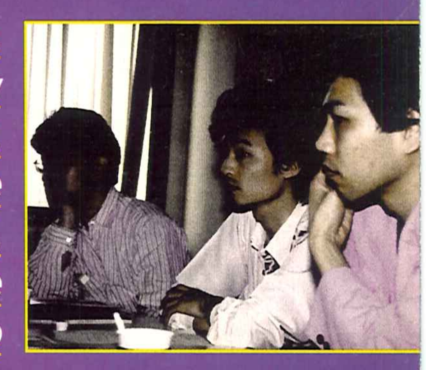
Aunque el componente arcade será el principal en Rev Limit, la **simulación** también tendrá mucho que decir. Los **coches chocarán entre sí**, y a cada golpe irán perdiendo velocidad y manejabilidad. Habrá que andar cautos, pues, para llegar a la meta en las mejores condiciones posibles.

El último test a Rev Limit indica que se ha avanzado bastante desde el Toy Show, que fue la primera vez que se mostró al público. La **sensación de velocidad** ha ganado muchísimo y la de conducción por fi alcanza lo que se espera de Nintendo 64. En todo caso, aún queda por hacer... ■

Rev Limit

Llegada a España: Probable en 1998. *Arcade de Coches*

Harada Noboru, Yasuhiko Kikuchi y Kazunori Takahasi, los tipos que desarrollan Rev Limit, nos hablan sobre el juego



Nintendo Acción. ¿Qué buscabais en Rev Limit?

Harada Noboru. Queríamos hacer un juego de carreras fácil de manejar y que aprovechara las posibilidades del hardware de Nintendo 64. Creo que la mayoría de los juegos de coches disponibles no dejan satisfecho al usuario, porque no son realistas.

NA. ¿Qué porcentaje del juego está completo?

HN. El 120% (risas) y queremos llegar al 150%. Ya hemos conseguido los primeros objetivos, ahora lo que queremos es mejorar el juego.

NA. ¿Cómo lo vais a mejorar?

Yasuhiko Kikuchi. Al principio no conocíamos exactamente las posibilidades de la máquina, ahora estamos metiéndonos en más detalles.

HN. Nuestro dominio mejoró después de un año de desarrollo; ahora hacemos cosas que no pensábamos al principio.

NA. ¿Va a utilizar Rev Limit el «Rumble pack»?

HN. No, no hemos querido, porque manejar un juego de coches con "sobrepeso" en el mando iba a resultar difícil.

NA. ¿Qué hace diferente Rev Limit de Ridge Racer?

YK. Hemos desarrollado Rev Limit teniendo en cuenta que es para el mercado doméstico. Además, si le echas un ojo al juego, verás rápidamente que la N64 es más potente que la PlayStation.

NA. ¿Es el cartucho un sistema apropiado para un juego de carreras?, ¿no es mejor el CD-Rom?

YK. Por supuesto que se agradece un mayor sistema de almacenamiento, pero considerando el tiempo de carga es mucho más apropiado el cartucho.

NA. ¿Qué limitaciones habéis encontrado en el cartucho?

HN. La del espacio...

YK. ...Pero la capacidad de almacenamiento se está incrementando y los costes van siendo inferiores. Ahora tenemos cartuchos de 64 megas, y muy pronto de 96 y de 128 megas. La capacidad no es un problema cuando tienes 8 circuitos para elegir.

NA. ¿Fue difícil programar el juego?

HN. Evidentemente no dominábamos la técnica. Namco o Sega tienen mucha experiencia en juegos poligonales gracias a su departamento de recreativas. No fue nuestro caso, pero creo que a pesar de todo hemos hecho un gran juego.

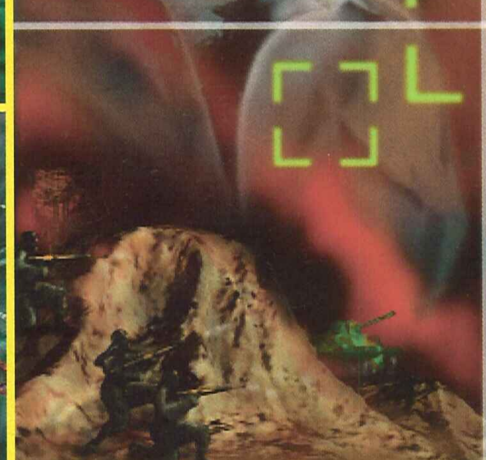
NA. ¿Es difícil desarrollar para N64?, ¿os echó una mano Nintendo?

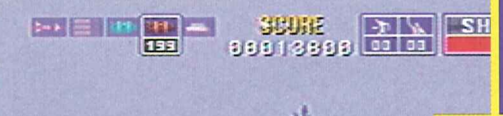
HN. No, ellos no interfirieron en el desarrollo. A veces consultamos a sus desarrolladores, pero básicamente el manual del kit de desarrollo contiene toda la información necesaria. Nintendo no hace un control tan rígido como la gente piensa. ■

«La capacidad del cartucho no es un problema»

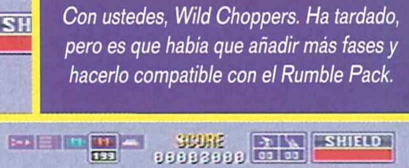
SETA entra en juego







Con ustedes, Wild Choppers. Ha tardado, pero es que había que añadir más fases y hacerlo compatible con el Rumble Pack.

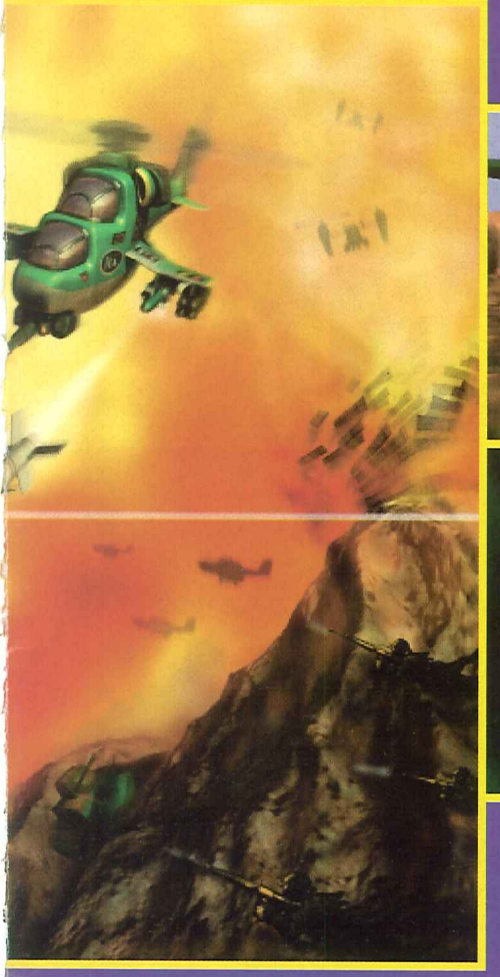








Lanzamiento: Inminente en Japón. **Lleg**







El primer «shooter» para N64 tiene una pinta de muerte. Por fin vamos a poder utilizar el "gatillo" mientras alucinamos con las explosiones y nos movemos como si pilotáramos el helicóptero.

ESTAS IMAGENES y las declaraciones de nuestro entrevistado **desmienten los rumores sobre la cancelación del proyecto Wild Choppers**. Dejémoslo en aplazado y por causas justificadas: añadir escenarios y hacerlo compatible con el **Rumble pack**. En este momento el juego está al 95% y ya sabemos qué ofrecerá. **¿Simulación?, ¿acción?** Pues parece que ambas cosas, con más carga de acción pero sobre la base de unas técnicas de pilotaje pelín extrañas. Os situamos enseguida.

Aniquilación total

La cosa irá de cumplir misiones a bordo de un **súper helicóptero**, a elegir entre ocho, cada uno con su copiloto correspondiente. Nos enfrentaremos a un ejército de terroristas que tendremos que aniquilar fase a fase, hasta un total de siete. Primero los radares, luego los vehículos... en fin, por partes. Como veis, la **acción será la principal protagonista**, pero no os confundáis, no sólo habrá que aprender técnicas de vuelo y lucha para avanzar, sino que también tendréis que **echar mano de la estrategia**. Además, cogerle el tranquillo a los mandos del helicóptero os costará tiempo y sudores, cosas de los programadores, que querían **alargar la jugabilidad...**

Wild Choppers estará en **3D del bueno**, y junto al espectáculo gráfico promete **efectos de luz y explosiones** más que realistas. Bueno, eso sería quedarnos cortos. Sobre todo pensando en el increíble arsenal de armas que podremos utilizar. ■

Wild Choppers

ada a España: Dudosa. *Acción/Simulador de helicópteros*



Al habla con Kozo Igarashi, responsable de programación y diseño de Wild Choppers

Nintendo Acción. ¿Qué objetivo os propusisteis con Wild Choppers?

Kozo Igarashi. Nos pidieron un juego de disparos donde por narices hubiera que usar el stick analógico. Enseguida pensamos en un juego de helicópteros donde el jugador pudiera disfrutar de batallas reales. Además, yo tengo cierta experiencia en juegos de helicópteros: participé en el desarrollo de la recreativa Twin Eagle 2, de Seta (la primera parte está registrada por Taito).

NA. ¿Cuándo empezasteis a desarrollar el juego?

KI. Hace más o menos un año empezamos a proyectarlo. Pero el verdadero desarrollo comenzó cuando se lanzó la máquina. Y siempre pensamos en la N64 como soporte.

NA. ¿A qué altura de desarrollo está?

KI. Más o menos al 95%. De hecho el juego estaba planeado para finales de junio, pero decidimos retrasarlo porque queríamos introducir más niveles –ahora hay un total de 7– y también que fuera compatible con el Rumble pack.

NA. ¿Cuántos escenarios o misiones incluye el juego?

KI. Hay siete misiones diferentes. Veamos, cinco escenarios y siete misiones. También hay un stage de entrenamiento.

Al principio planeamos incluir algunas submisiones para alargar la jugabilidad, pero después abandonamos esta posibilidad para centrarnos en hacer más escenarios. Lo de la jugabilidad queda para el manejo del helicóptero, que es un tanto complicado.

NA. ¿Cuál es el punto fuerte de Wild Choppers?

KI. El sistema de control analógico es nuevo... Además, no usamos técnicas de scroll, sino que el jugador se mueve en un campo en 3D real. Pese a lo que parezca, aquí no hay que concentrarse en volar, sino en la acción a través del stick analógico.

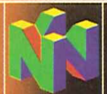
NA. ¿Te ha sido difícil programar para N64?

KI. Sí claro, es nuestro primer juego.

NA. ¿Cuál es ahora mismo el principal rival de Wild Choppers?

KI. Seguramente por la fecha en que va a aparecer en Japón, Sonic Wings Assault parece nuestro más serio competidor. Como Wild Choppers, es un juego de acción. ■

«El jugador se moverá en escenarios diseñados en 3D real»



MORTAL KOMBAT TRILOGY / *El Kombate despierta*

TRIPLE SALTO MORTAL

Disfrutas aplastando a tus enemigos, te emociona la sangre de los fatalities y has jurado no descansar hasta vencer a Shao Kahn. Definitivamente, eres un fan de Mortal Kombat. Esta trilogía es para ti.

Guste o no guste, tenia que llegar un Mortal Kombat para Nintendo 64. Un titulo que ha significado tanto para el género de la lucha no podia dejar pasar esta cita ineludible con la consola grande de Nintendo.

Aunque hace ya varios meses que el cartucho salió a la venta en Estados Unidos, aqui **va a ser en Septiembre cuando Shao Kahn haga su penúltima intentona por conseguir el dominio de la Tierra**. Pero no te vas a encontrar con un Mortal Kombat diferente, que rompa con lo que ya conocéis. MK Trilogy **va a mantener el mismo estilo gráfico que ha hecho famosa a la serie** en todo el mundo, con **digitalizaciones de los personajes y combates laterales en escenarios bidimensionales**. Nada de juegos de cámaras, o polígonos en 3D siguiendo las últimas tendencias de programación. Lo que Midway y GTi te tienen preparado es una **recopilación de todas las entregas anteriores**, algo así como un "Mortal Kombat all-star" en el que se darán cita todos los personajes, todos los escenarios y todos los golpes de las exitosas versiones previas, movimientos finales incluidos.

Una auténtica multitud

El plantel de luchadores tendrá 26 integrantes, una auténtica multitud dispuesta a partirse la cara con quien sea con tal de alzarse con la victoria en el definitivo torneo Shaolin. Además habrá otros 4 personajes ocultos, con lo que la masificación de la pantalla de selección será total.

Cuando se pongan en marcha, estos fuera de serie te enseñarán **nuevos golpes, organizarán combates entre equipos de 2 ó 3 luchadores** y sacarán a relucir su bestial repertorio de **fatalities, babalities, animalities y brutalities**, aquel nuevo movimiento final que debutó en Ultimate MK3.

Será el broche de oro a una saga que ha hecho historia y que ya anuncia nuevos episodios para el futuro. De momento, estad preparados para vibrar jugando a la trilogia.



¿Preguntas por la sangre? En estas dos imágenes queda claro que Boon y Tobias, los padres de la criatura, siguen sin cortarse un pelo. Kabal y Baraka te dan una breve lección de cómo se hace el picadillo.



Vaya, parece que a Reptile le sentó mal el desayuno. Son cosas que pasan con los fatalities. Un aviso: no lo intentes hacer en casa.



Los gráficos seguirán fieles a la linea que ha mantenido toda la serie Mortal Kombat: personajes digitalizados y escenarios tenebrosos.

La trilogía se pone a la última





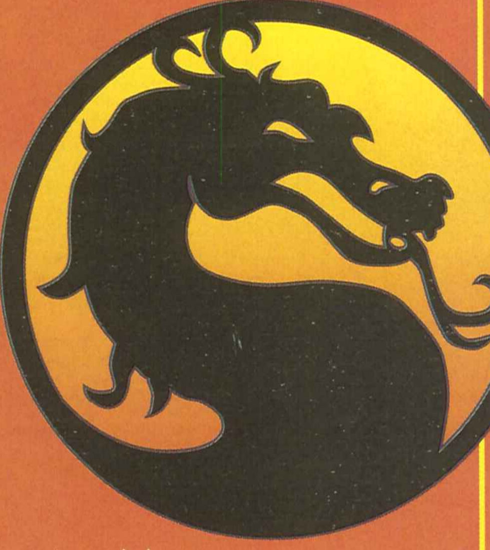


¿Una recopilación? Sí, pero también **encontrarás** interesantes **novedades**. Primero en el cuadro de luchadores, que contará con treinta personajes (4 secretos); también en los marcadores, donde **se estrenará la barra de agresión**; y por fin en la mecánica de juego, que permitirá **combates entre equipos de dos o tres luchadores**.



Mortal Kombat Trilogy reclama su sitio ante la llegada a N64 de la nueva ola de juegos de lucha.









En MKTrilogy te reencontrarás con todos los personajes y escenarios que han ido apareciendo desde la primera entrega del juego en Super Nintendo hasta el reciente UMK3. Como te puedes imaginar, habrá golpes para todos los gustos.



Mortal Kombat: un homenaje

El próximo mes de **Septiembre** se van a **cumplir cuatro años** desde que se lanzó en España el primer Mortal Kombat para Super Nintendo. Desde ese día, y a lo largo de las sucesivas entregas que han ido apareciendo, se ha forjado una leyenda alrededor de este título que ahora llega a Nintendo 64. Cuando probéis Mortal Kombat Trilogy tal vez ya no os sorprendan los **golpes, la sangre y la carga de brutalidad** que contiene, pero es necesario pararse a reflexionar sobre la importancia del juego que abrió una brecha por la cual se han ido colando otros muchos que tratan el tema de la violencia sin prejuicios de ningún tipo.



MORTAL KOMBAT (SNES)


MORTAL KOMBAT II (SNES)



MORTAL KOMBAT 3 (SNES)



ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (SNES)

Pero si grande fue el impacto que sufrimos cuando vimos por primera vez la crudeza de los fatalities, no fue menor la **admiración que nos causó el trabajo de digitalización** realizado con los personajes. Hoy en día ya estamos acostumbrados a ver juegos que tratan el "gore" con toda naturalidad, y el avance de las técnicas de programación nos ha permitido jugar en mundos totalmente tridimensionales. Ese es el reto al que se enfrenta la serie Mortal Kombat, y Nintendo 64 aparece como el soporte ideal para el futuro. Quizá los venideros MK4 o MKMythologies vayan por ese camino. Mientras llegan, Mortal Kombat Trilogy quedará como el símbolo de una saga triunfal en el mundo de la lucha.

Earthworm3D
¡Bombazo a la vista!

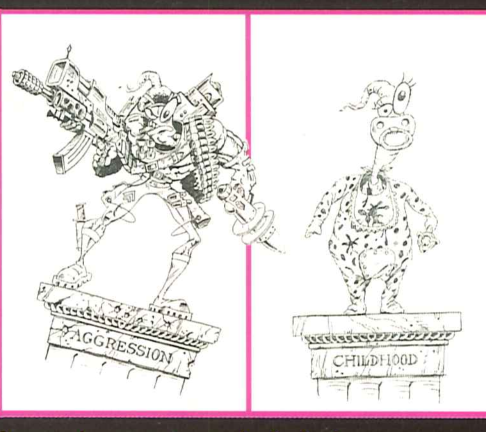
Vuelve Jim, el gusano. Esta vez metido de lleno en 3D, **entre polígonos**, y con destino **Nintendo 64**. La cosa está aún en pañales, pero aquí ya podéis contemplar las **primeras imágenes de desarrollo** que salen de las oficinas de **Interplay**.



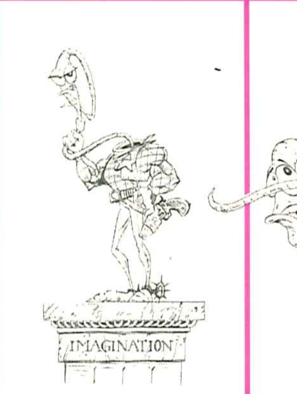
Otra vez en la diana

Tras su exitoso paso por GB y SNES, Jim vuelve al ataque con el objetivo de romper moldes en los juegos 3D. Para eso nada mejor que una Nintendo 64...

Jim, así es el nuevo gusano poligonal







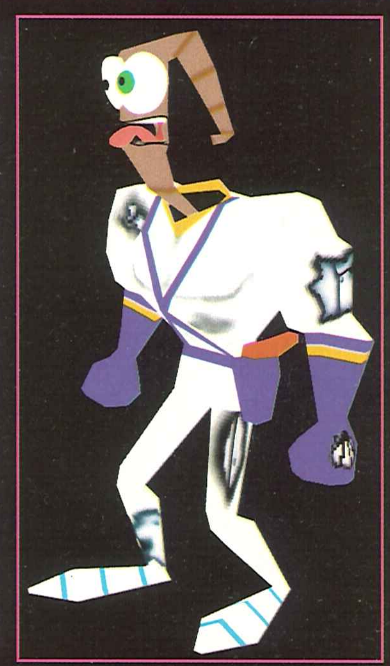


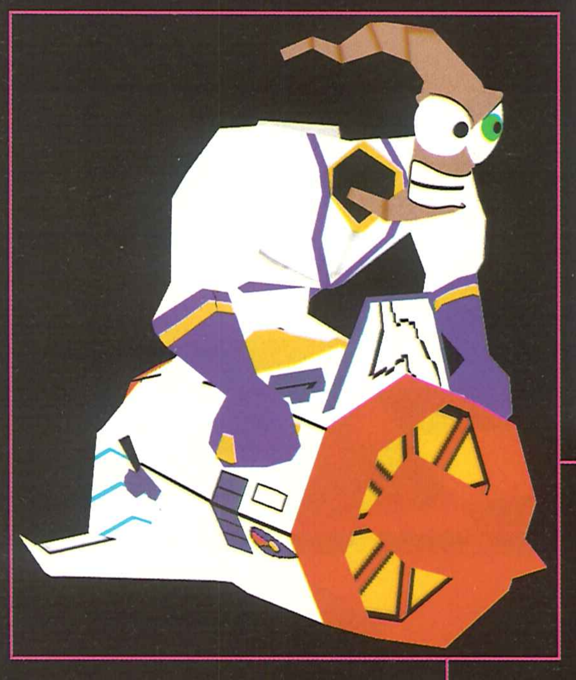


Los bocetos iniciales

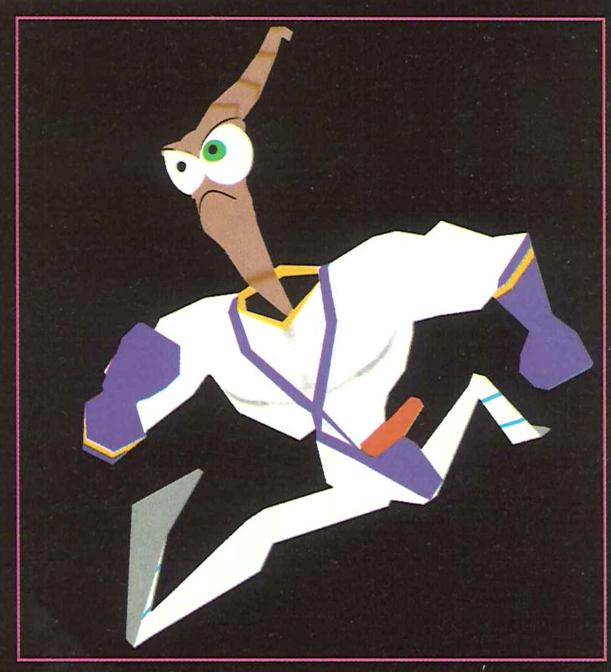
Más papel, más ideas, más originalidad y más atrevimiento que nunca. A juzgar por los primeros bocetos del nuevo Jim, este juego va a ser lo más grande y divertido que hayamos visto nunca.











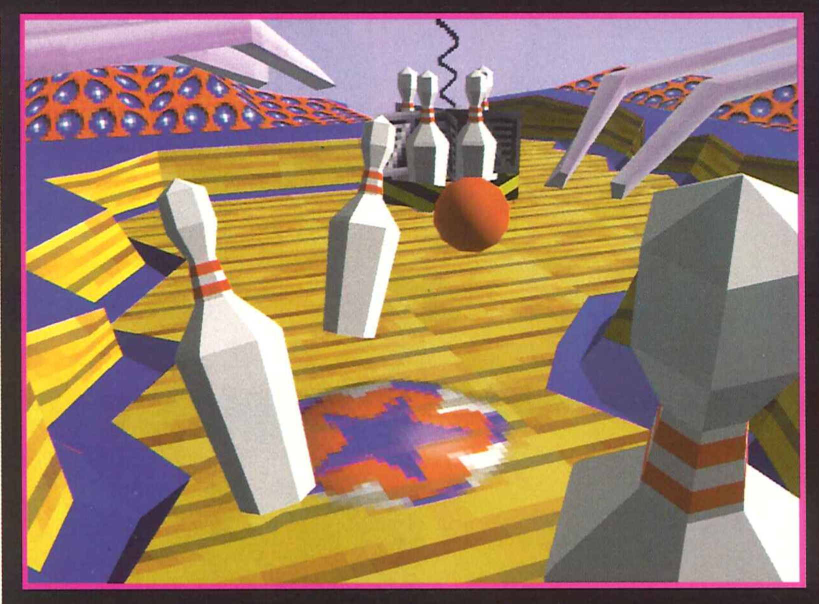
ESTA NUEVA AVENTURA de Jim tiene un argumento algo más retorcido que las anteriores. El gusano ha recibido un porrazo en la cabeza y de repente se ha visto atrapado en un mundo de pesadilla. Ahora debe reparar su cerebro para escapar de allí, lo que nos llevará de viaje por su memoria, fobias, fantasías...

Como indica el título, todo esto se presentará en un **entorno 3D real**, donde disfrutaremos de total **libertad de movimientos** y de una jugabilidad no lineal. Pero bueno, pasen y vean lo que prepara **VIS Interactive** para dar vida al nuevo Earthworm Jim, allá para **enero de 1998**. ■

Poliédrico y fluido

El diseño de Jim se apoyará en los polígonos, lo que además de quedar bien, garantizará fluidez de juego. Además, este EAJ3D utilizará técnicas de «voxel» para evitar brusquedad en el paso de los gráficos 3D.

Entorno 3D del bueno

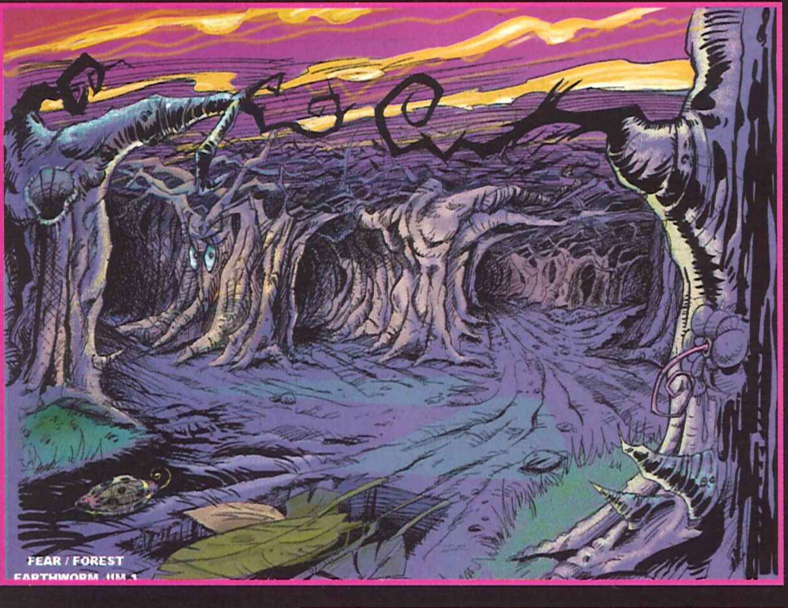


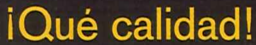
FEAR / FOREST
EARTHWORM JIM 3

Escenarios para partirse de risa

El juego constará de 5 mundos y un total de 30 fases que prometen nombres y situaciones de risa. En «Hapiness», por ejemplo, Jim aparecerá rodeado por muchas de sus cosas favoritas que, de repente, cambiarán de forma grotesca y se lanzarán a por él; en «Fantasía», adquirirá el papel de sheriff del viejo oeste, lo que siempre había deseado; en «Fear» se verá atrapado por un montón de clichés de las películas de terror; y, finalmente, en «Inteligencia» tendrá que hacer frente a todo tipo de puzzles y acertijos. Aunque en realidad eso es lo que haremos en casi todo el juego.



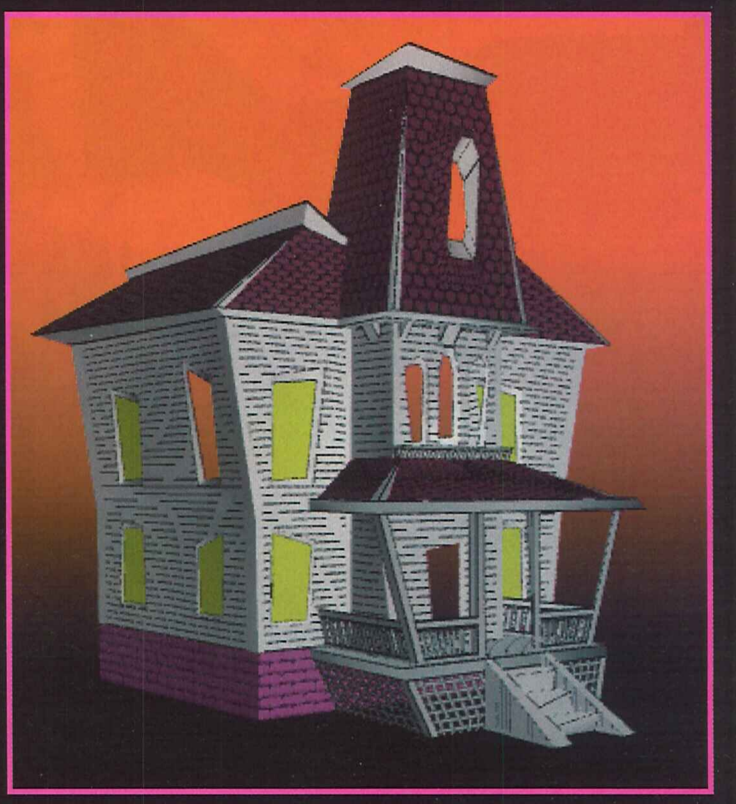



FEAR / FOREST
EARTHWORM JIM 3

¡Qué calidad!

Y si de argumento andará sobrado, no veáis la calidad que destilarán los escenarios. Texturas increíbles, detalles por todas partes, nitidez, colores llamativos y sobre todo mucha originalidad.







Interplay ha diseñado un mundo de locura a la medida de Earthworm Jim, que veremos pronto en N64

FEAR / DISCO ZOMBIE
EARTHWORM JIM 3

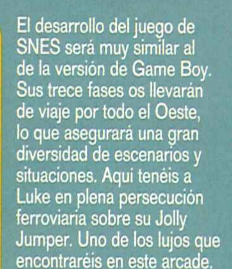
El «resto»

Por el juego deambularán caras familiares junto con otras nuevas. Entre éstas, la de Rabid el malvado conejo o la de los "disco zombies" como el que tenéis a la izquierda. Sin comentarios.

FANTASY / GRANNY GANG
EARTHWORM JIM 3

LUCKY LUKE / *Vuelta al salvaje oeste en 16 bits*

Un western a la francesa



Al fin anunciamos el estreno de la versión más Super de Lucky Luke, el penúltimo «cómic» de Infogrames

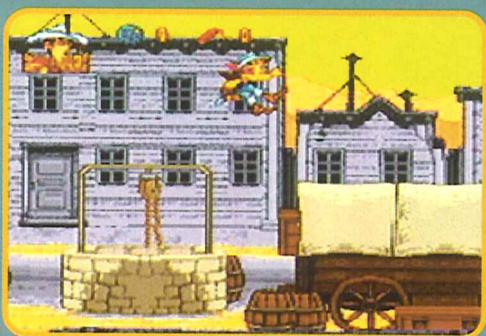
Un nuevo personaje de cómic se ha colocado en el punto de mira de Infogrames. Tras afinar su puntería en la versión de Game Boy, que por cierto está a punto de aparecer (con retraso, sí), Lucky Luke se dispone a seguir en la Super los pasos de Asterix, Obelix, Los Pitufos o Spirou. Todos ellos se atrevieron a cambiar viñetas por fases de un videojuego, y el resultado fue bastante satisfactorio. Tanto, que ya se habla de un **"estilo Infogrames" de programación.**

Acción, disparos y saltos

Si tuviéramos que explicarle a un recién llegado lo que significa el estilo Infogrames, le diríamos que todo se basa en una ajustada mezcla de acción y plataformas (aquí **Luke empleará el salto casi tanto como la pistola**) en la que el parecido gráfico con el cómic tiene una importancia fundamental (aparecerán los hermanos Dalton, Jolly Jumper y hasta el perro Rantamplán). También añadiríamos que siempre está presente un **toque de aventura** (Lucky Luke tendrá que **localizar y usar ciertos objetos** para continuar adelante) y que el nivel de dificultad suele ser bastante alto (sólo cinco passwords para un total de trece fases). Si la oferta de Infogrames os parece interesante, sabed que el mes que viene tenéis una cita en la Super con el vaquero más rápido de todo el Oeste.

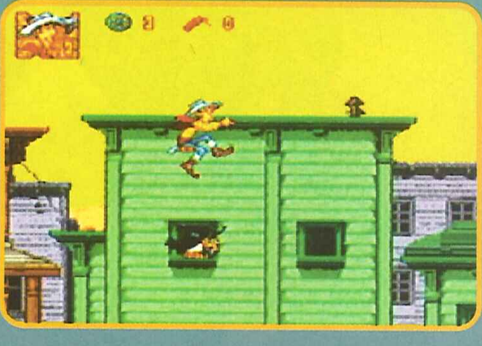


El desarrollo del juego de SNES será muy similar al de la versión de Game Boy. Sus trece fases os llevarán de viaje por todo el Oeste, lo que asegurará una gran diversidad de escenarios y situaciones. Aquí tenéis a Luke en plena persecución ferroviaria sobre su Jolly Jumper. Uno de los lujos que encontraréis en este arcade.







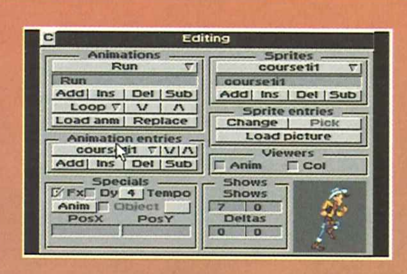








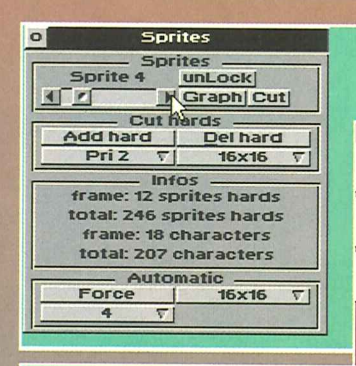
Programando una de vaqueros







El héroe. En una aventura como ésta, lo primero y más importante es dar vida al protagonista. Los bocetos iniciales dan paso a la fase de diseño del sprite y a la creación de los cuadros de animación de cada movimiento. Y todo, claro está, sin perder de vista el original del cómic.



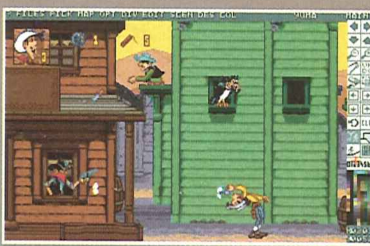


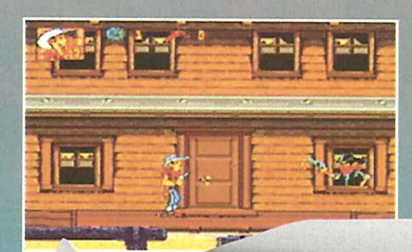




Los malos. Los programadores y el equipo de diseño trabajan codo con codo para elegir los enemigos que van a aparecer y definir sus rutinas de ataque. Cada cuadro de animación está cuidado al detalle.

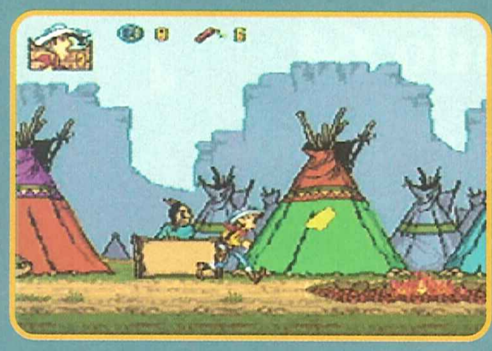






Puesta en escena. Cuando ya ha terminado el trabajo con los personajes toca integrarlos en los escenarios. Una barra de menú en la que se encuentran todas las herramientas necesarias para que los programadores puedan trabajar permite colocar cada elemento en el lugar deseado de la pantalla. En este caso se trata del pueblo en el que se desarrolla la primera fase, y el resultado está a la vista en la imagen de al lado.

La Super se va a poner a tono con las aventuras de Lucky Luke. La nueva estrella de Infogrames viene dispuesta a alegraros la vuelta de las vacaciones.



En la fase del poblado indio, Lucky Luke se enfrentará a varias pruebas distintas. Saltar esta hoguera será una de ellas.



La mayoría de los enemigos estarán agazapados detrás de algún objeto del escenario. Tendréis que ser rápidos con la pistola.



Golpes de color amarillo

Vistazo a los "fighting games" que se preparan en Japón para Nintendo 64

Estos nipones quieren romper el molde, una vez más. En lugar de producir juegos de lucha sin ton ni son, han decidido reflexionar, pulir ideas y entonces lanzarlos. Como muestra, dos botones. Uno, hasta la fecha no hay ningún arcade de lucha para N64 en Japón. Y dos, lo que viene es de infarto, como comprobaréis en este reportaje que os hemos preparado.

TEKKEN 3 & BATTLE DANCERS

Tekken 3 • Namco • 1998 --- Battle Dancers (provisional) • Konami •1998

CON ESTO SUEÑAN LOS JAPONESES

Y LA VERDAD es que no les falta razón. Tekken 3 arrasa en los arcades y su conversión a N64 se antoja una perita en dulce. Pero **el sueño se puede truncar en pesadilla si hacemos caso a lo que ha declarado Namco USA en el E3: que de momento no hay nada para Nintendo**. Pues señores, ¡a ver si se aclaran! Que hemos leído declaraciones de altos directivos de Namco Japón y no van muy en la línea de lo que dicen los yanquis. Los nipones apuntan que ya hay varias cosas en desarrollo y dejan caer que una de ellas es este Tekken 3 (más un título deportivo y otro RPG). Por cierto, ¿sabéis qué tiene de especial este arcade? Pues tomad notad, para que no os pillen fuera de juego. **Tekken 3 estrena la placa System 12 (un 50% más efectiva que el 11)**, más un sistema de desarrollo de animaciones llamado "envelop processing", que significa que cada articulación se programa de forma diferente; manejo explosivo de las 3D; y para terminar, mejoras contundentes en los decorados, que destacan por su nitidez, detalle y juegos de luces y sombras.

Konami sí da la cara

Lo de Battle Dancers se acerca más a la realidad que al sueño. Konami lo anunció hace tiempo y en el E3 lo ha confirmado para que no quedara ninguna duda. Más aún, ha enseñado un formidable vídeo, corto, pero intenso, donde se deja ver **el tratamiento 3D de luchadores y decorados, la mezcla racial en la plantilla de héroes** y la variedad de estilos de lucha que, al parecer, será una de las notas significativas del juego. Aún está bastante corto de desarrollo, incluso el nombre es provisional, pero no cabe duda de que estamos ante uno de los cracks del año que viene. Al tiempo, que como les salga la mitad de bien que ISS64, no tendrá rival. ■

DUAL HEROES

Hudson • 1998

QUIERE SER EL JUEGO DE LUCHA PERFECTO

Ha pasado suficiente tiempo desde el Shoshinkai como para que Dual Heroes haya pegado el estirón. Lo que enseñó Hudson allí, hace casi un año, sembró la duda entre los japonesitos de bien. Un 30% de lo que puede ser pero desde luego no era. Afortunadamente lo último que tenemos entre manos no sólo es más "agradecido", sino que además se acerca bastante a lo que Hudson anda buscando. **Un juego de lucha en 3D al estilo de clásicos como Toshinden o Virtua Fighter, con la cámara girando alrededor de los luchadores durante el combate y total libertad de movimientos.** Hasta el recurso del "ring out" (echar del ring al adversario) estará disponible...

Te enfrentarás a un jugador virtual

La plantilla será de 8 luchadores que aparecerán disfrazados con unos trajes especiales de diferentes características. Pero no os servirán mucho. No, no es que no os esforcéis, es que los de Hudson se han sacado de la manga un **"jugador virtual" que se ocupará del control de la máquina y actuará de diferente manera** en función de lo avanzado del combate, la habilidad del jugador... En fin, que nos lo quieren poner difícil... ■













VIRTUAL HIRYU

Culture Brain •1998

LA BOMBA JAPONESA

Estas pantallas (ah!, ¿pero son pantallas?) hablan a las claras sobre las posibilidades gráficas del súper arcade que prepara Culture Brain. Simplemente impresionante y, de veras, difícil de creer. De hecho lo primero que supusimos en cuanto nos llegaron es que procedían de un Silicon Graphics, pero por aquello de no quedarnos con la duda les preguntamos a los creadores de dónde salían. Sorpresa, sorpresa. Según ellos, están sacadas del juego. "Ergo" sobran los comentarios. Y a propósito de la nitidez, el nivel de detalle y el colorido de personajes y escenarios tampoco vamos a decir nada. Sería quedarnos cortos...

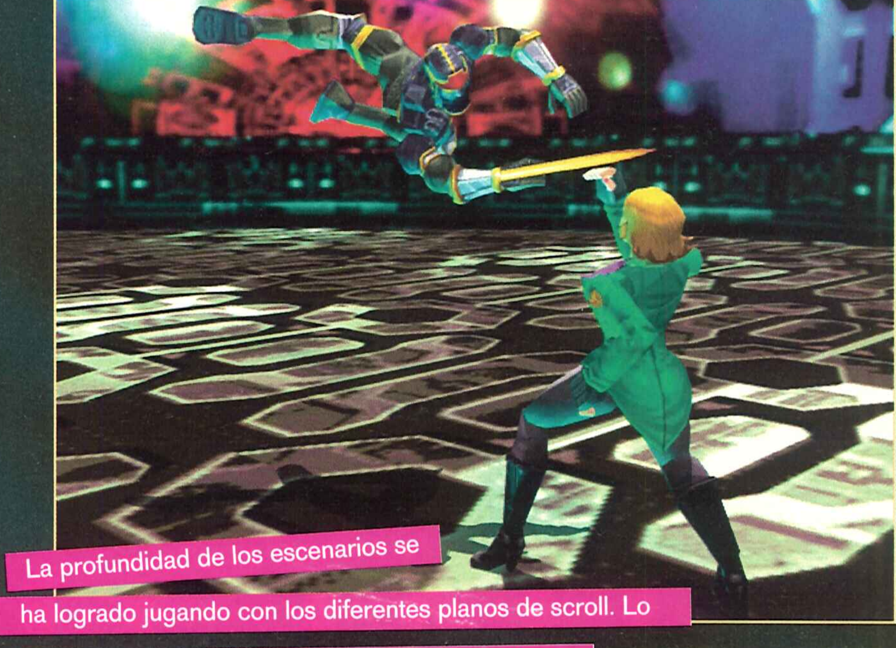
Sí que podemos avanzaros algo sobre el esquema de juego, y a fe que os va a interesar. **Virtual Hiryu No Ken propone dos modos de lucha: uno más o menos normal, con luchadores "tradicionales", y otro en plan cómico-divertido, con personajes estilo "super deformed"**. Total, 18 protagonistas, aunque la plantilla en realidad se compondrá de 9 luchadores diferentes.

No es 3D, es una sensación tridimensional

A pesar de las apariencias, el juego no estará en 3D real, sino que se ha creado una sensación tridimensional jugando con la profundidad de los planos de scroll. La idea es de Tekken, donde los escenarios en 2D permanecen al fondo y los luchadores ocupan el primer plano, consiguiendo un efecto 3D impresionante.

Una última curiosidad, ya para terminar. Podremos **configurar los ataques de nuestros luchadores**, es decir, elegir qué golpes queremos hacer y adjudicárselos a cualquier botón del mando.

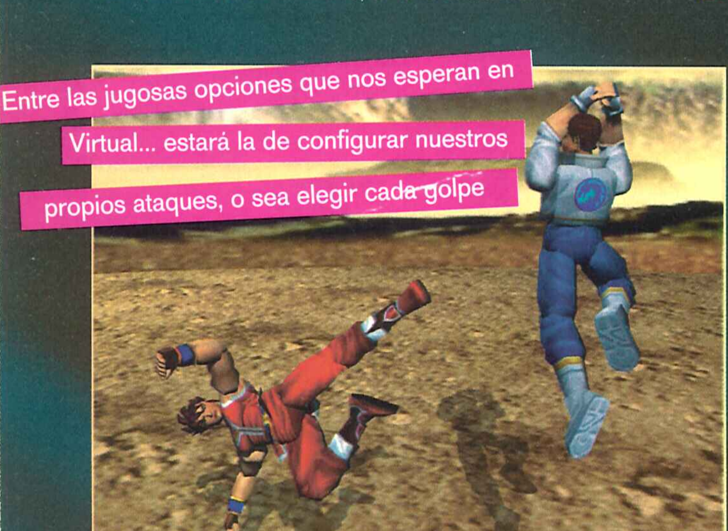
Por todo esto y muchas más cosas que vendrán, los nipones ya sueñan con Virtual Hiryu No Ken, aunque a lo mejor no les cabe todo el nombre en el sueño, o no lo entienden.



La profundidad de los escenarios se ha logrado jugando con los diferentes planos de scroll. Lo único en 3D que habrá aquí serán los luchadores

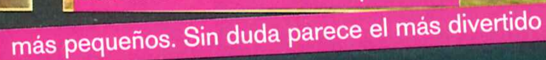
Aún estamos con la duda de si estas imágenes proceden directamente de un Silicon Graphics o son pantallas reales del juego



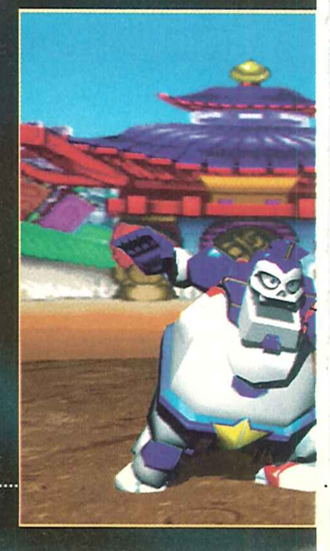


Entre las jugosas opciones que nos esperan en Virtual... estará la de configurar nuestros propios ataques, o sea elegir cada golpe





El modo "super deformed" está diseñado para los más pequeños. Sin duda parece el más divertido





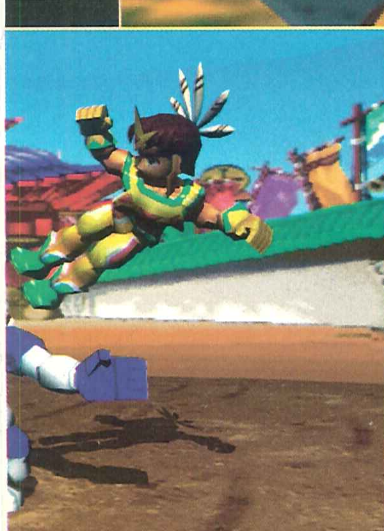
NO KEN
Art of Fighting Twin



Un juego al estilo de los grandes, con la estética de los grandes y la tecnología de la consola más grande









Los luchadores controlados por la máquina no actuarán todos de la misma forma. De ello se encargarán los distintos "jugadores virtuales" creados por Hudson para equilibrar los combates

SUPER NINTENDO



PISTA 1. No hay Guerra de las Galaxias posible sin enemigo a batir. Bueno, mejor dicho, sin que el enemigo tenga una casa que destruir.

GAME BOY



PISTA 2. Reconozco tu cara, pero nunca te he visto en un juego, y menos en las galaxias...

NINTENDO 64



PISTA 3. Un simple juego de palabras, que si te fijas no tiene sentido, pero si no estás atento jamás verás...

Estas no son las carátulas reales de Star Wars. En las tres hemos hecho algún retoque: un elemento extraño, algo que no está en su sitio... En fin, que te retamos a descubrir qué es lo que hay de raro en estas carátulas. Y si te parece difícil, echa un ojo a las pistas bajo la imagen...

¿Qué le pasa a estas carátulas?



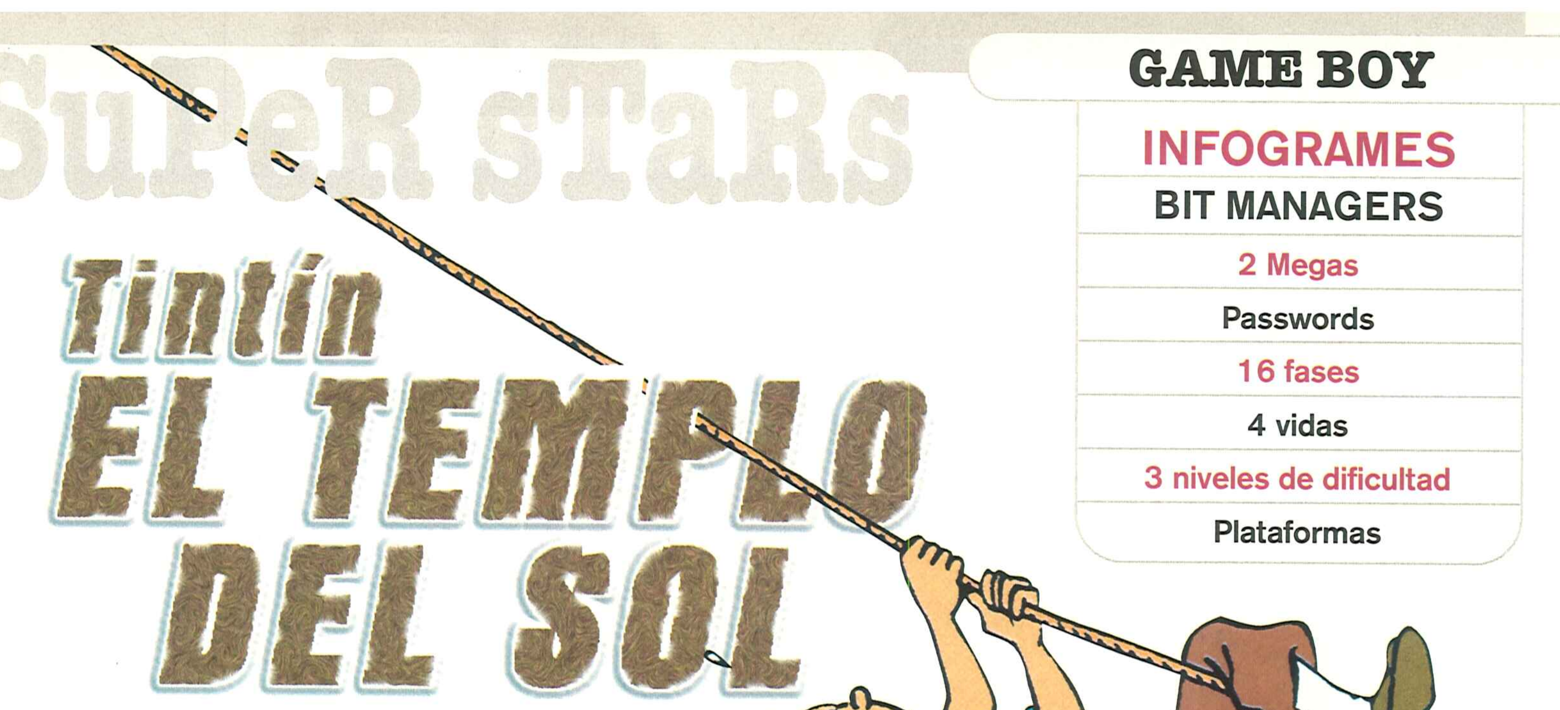


Agudiza tu vista y llévate uno de estos premios:

10 Shadows of Empire (N64)
15 Super Star Wars (SNES)
20 Star Wars (GB)

Bases del concurso «Star Wars»

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista NINTENDO ACCIÓN que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A. ; Revista Nintendo Acción; Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO «Star Wars»** y la consola que tengan.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **DIEZ**, que serán ganadoras de un juego **«Star Wars:Shadows of Empire» para consola N64** cada uno. Posteriormente se elegirán **QUINCE**, que recibirán un juego **«Super Star Wars» para Super Nintendo** cada uno. Y por último, se seleccionarán **VEINTE** cartas cuyos remitentes recibirán uncartucho de **«Star Wars» para Game Boy**. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de **matasellos del 15 de julio al 25 de agosto de 1997**.
4.- La elección de los ganadores se realizará el **27 de agosto de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de **Octubre** de la revista Nintendo Acción.
5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS, S.A.



GAME BOY

INFOGRAMES
BIT MANAGERS
2 Megas
Passwords
16 fases
4 vidas
3 niveles de dificultad
Plataformas

Marca de la casa

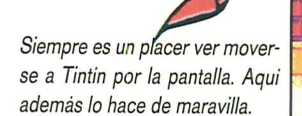
Por fin está a la venta la versión portátil de El Templo del Sol, la última aventura de Tintín, que se va a convertir en una de las opciones más recomendables para este verano de Game Boy y playa. El cartucho tiene de todo, **un poco de estrategia, mucha plataforma, cómic y unos cuantos alardes técnicos**. Y por si esto aún no te convence, resulta que además es clavadito a la versión de Super

aspectos que se exigen para salir adelante: precisión y temple. Sin ellos, olvídate de acabar la aventura.

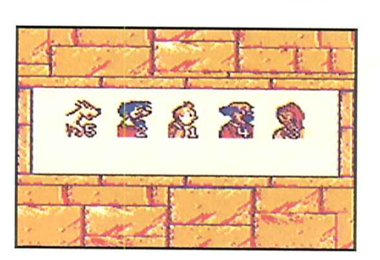
Técnicamente está bien resuelto, como casi siempre que programan los de Bit Managers. Se ha mejorado el control del personaje desde la versión de Super; ahora el sprite responde bien a los mandos y cada movimiento se ha ajustado al pixel. También han cabido las fases de perspectiva frontal, y con buena nota.

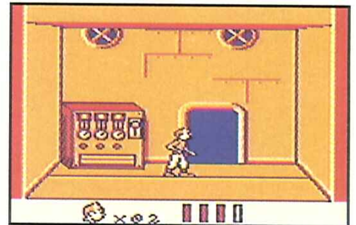
Es posible, no obstante, que notes altibajos en el juego. Fases donde la acción es intensa combinadas con otras anodinas, como la de las canoas en el río o el recorrido por el museo. Afortunadamente son las más cortas y además enseguida dejan paso a otras con mucho ritmo.

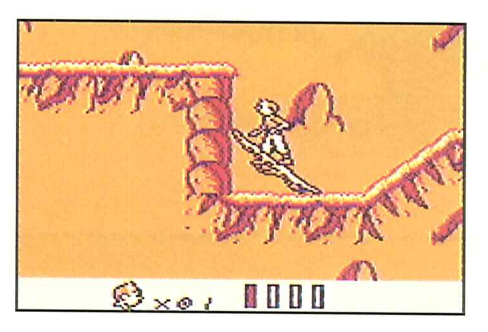
La música acompaña perfectamente el desfile de Tintín. No sólo es diferente para cada nivel, sino que además sube de vueltas cuando la cosa se complica. Se compenetran casi tan bien como la pareja Tintín-GB. Un idilio para ¡Qué me dices! en versión inglesa, porque, y terminamos, el cartucho no está en español.



Siempre es un placer ver moverse a Tintín por la pantalla. Aquí además lo hace de maravilla.

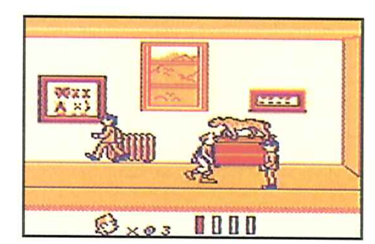






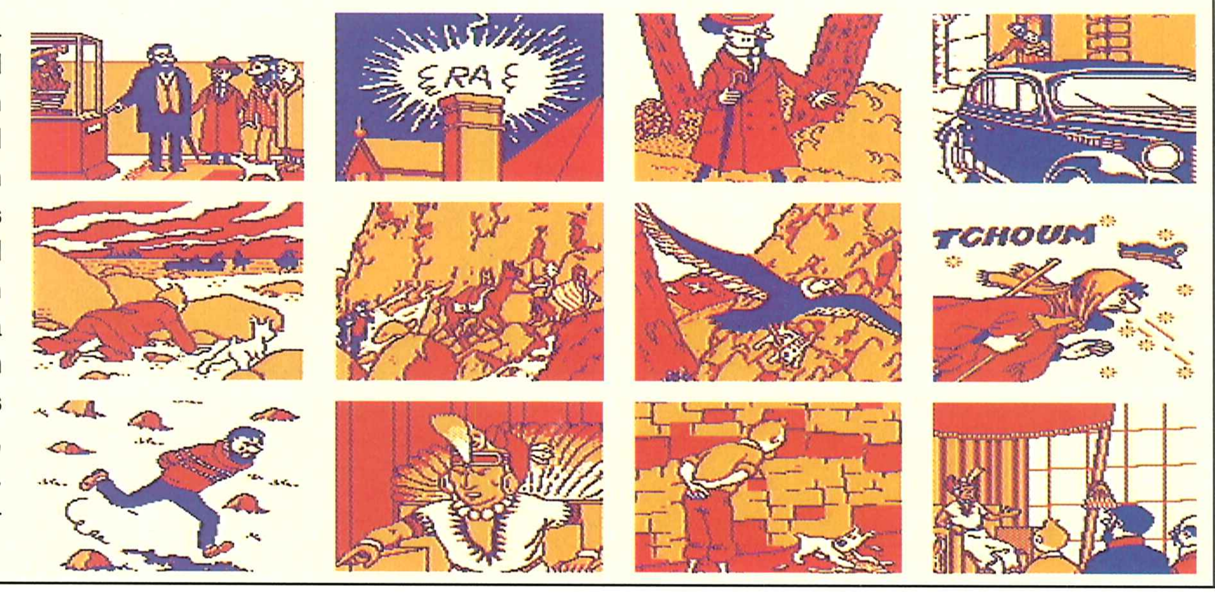
LUCIDEZ MENTAL
Saber dónde tienes que poner la ramita no es lo difícil. Lo imposible es cogerla, colocarla y luego superar el resto de obstáculos de esa fase. Y en las demás, correr, saltar y luchar, con sólo dos passwords de margen.

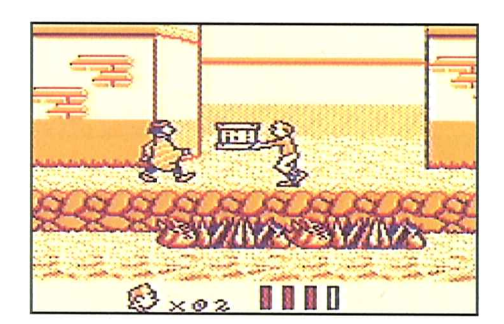




Un cómic en tu Game Boy

También es marca de la casa tirar de **viñetas del cómic** para ponernos en situación. Ocurría en el primer Tintín y aquí han hecho otro tanto. Buenas imágenes sacadas del cómic original que vienen antes y después de cada fase, junto a **diálogos en inglés**. Nosotros hemos rescatado unas cuantas, pero todavía quedan más. Ésas las tienes que descubrir por ti mismo.





Tintín regresa a la Game Boy con las pilas puestas. El colega se marca un aventurón de lo más movido, muy bien hecho técnicamente y con el punto justo de misterio.

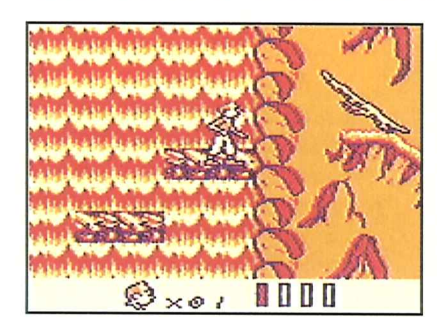
eStá En acCióN

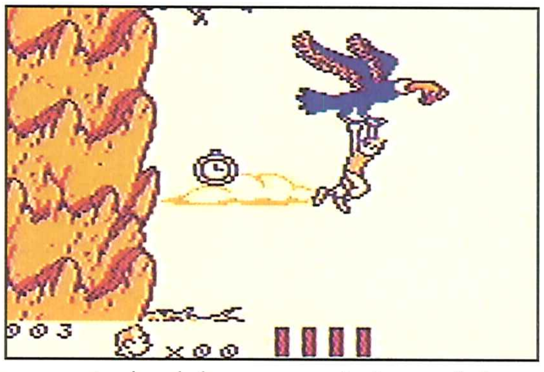
El control de Tintín. La variedad entre fases. La música. El nivel de dificultad.

nO eStá En acCióN

Algunas fases son bastante simplonas. ¿Qué ha pasado con el castellano?

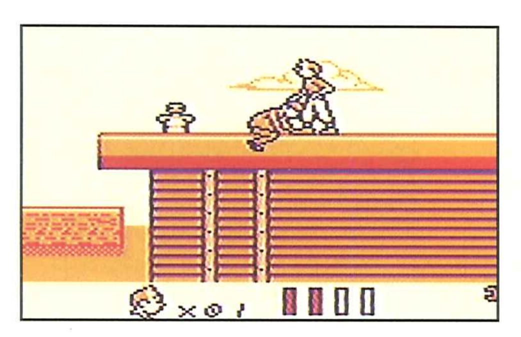
La clave está en los objetos

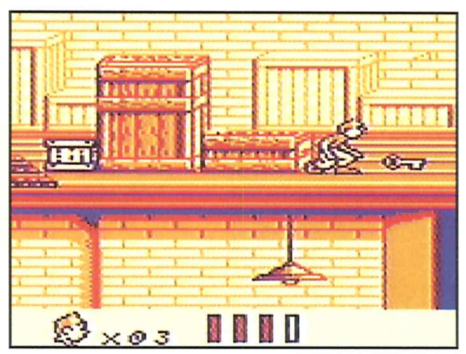


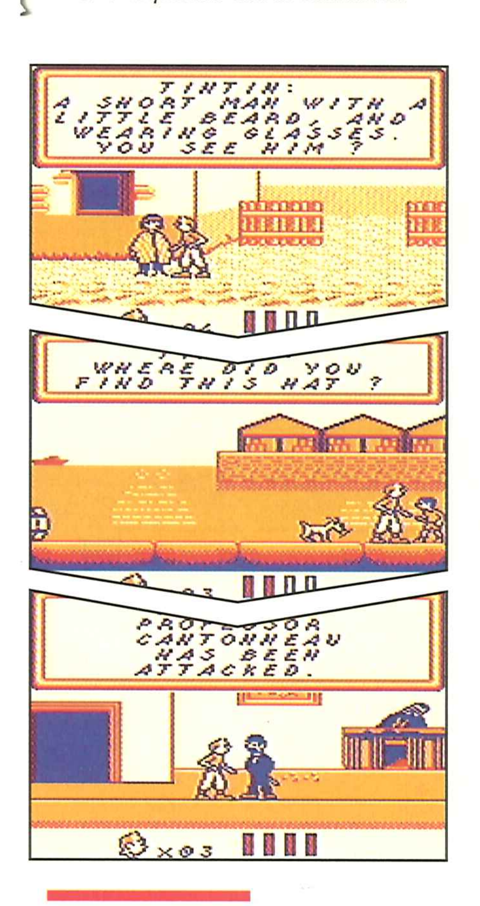




Como es costumbre de la casa, necesitarás usar de forma adecuada algunos objetos para seguir adelante. Sin la rama no podrás auparte a una plataforma, sin el reloj se te acabará el tiempo, sin la llave no pasarás de fase...



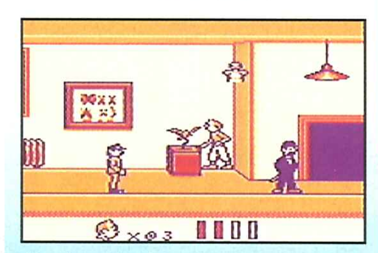




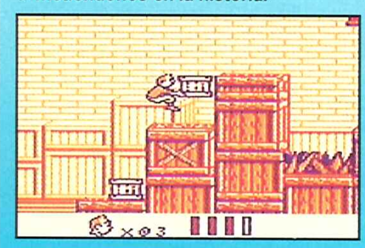
*Esta vez **el castellano no está entre las opciones de idioma** disponible. ¿Que por qué? Eso habrá que preguntárselo a los de Infogrames. Te dirán que no cabía... o que se pasaba del presupuesto. En fin, con un poquito de inglés te sobra para jugar con comodidad.*

La aventura, paso a paso

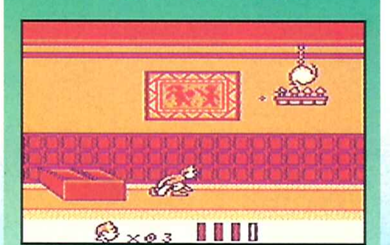
El museo



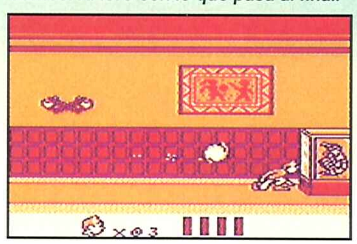
*Una fase simple, para entrar en calor. Así a grandes rasgos hay que recorrer **el museo en busca de una llave**. Entre otras cosas habrá que burlar a los conserjes y hablar con algunos personajes para obtener pistas. Vale para ir metiéndonos en la historia.*



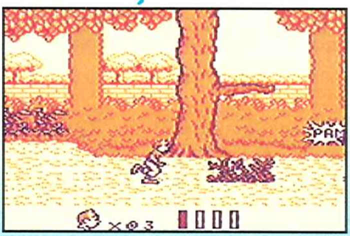
Bola de luz



*¿Desvelaremos el misterio de lo que está ocurriendo con los profesores? No, no tan pronto. En esta fase nos **persigue una peligrosa bola de luz** que hace que todo caiga al suelo, incluida nuestra cabeza si nos descuidamos. Al loro con lo que pasa al final.*



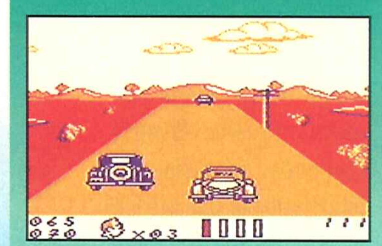
El jardín



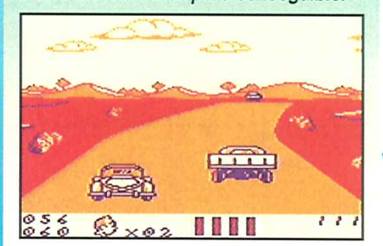
*Ejercicio práctico de **carrera-esquivar balas-salto**. Unos tipos han secuestrado a Tornasol y nosotros salimos en su búsqueda por el jardín mientras somos tiroteados. Para colmo, el terreno está sembrado de ramitas puntiagudas que hay que superar (como ves abajo).*



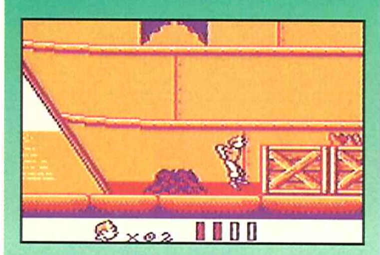
La carretera



*Despliegue de medios en una fase a lo casi Doom. No, en serio, que aquí hay tomate técnico y los Bit Managers se han portado. La cosa es **avanzar** una serie de metros en un tiempo determinado **sin chocarte** con coches, camiones o motos. Difícil pero conseguible.*



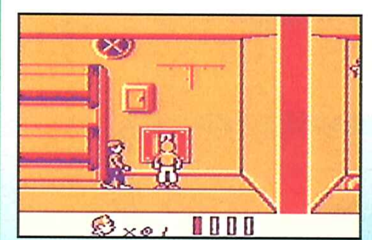
El muelle



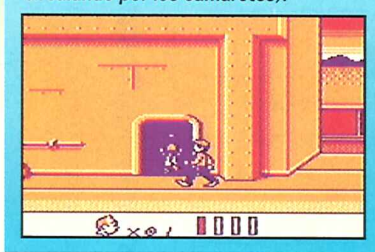
*A la vista del "destripe" que nos hemos marcado en la página de al lado, la verdad es que sobran los comentarios de esta fase. Basta decir que es larga, que hay que darle unas vueltas al coco y que el "quid" está en un **tipo que nos da unas herramientas...***



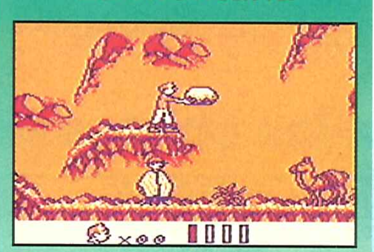
El barco



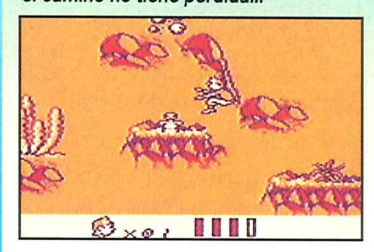
*Empieza el lío. Salir, entrar, volver por nuestros pasos. En fin, **localiza una serie de palancas** que son la clave para continuar. Y ojo con los marineros, por mucho que el barco esté en cuarentena (procura que no te pillen circulando por los camarotes).*



La montaña



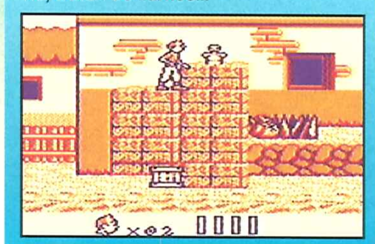
*El laberinto que se monta es lo de menos. Lo de más, sin duda, es el **tráfico de llamas y piedras**. Que no nos entiendes, bueno, seguro que en cuanto te pongas a deambular por la zona queda todo más claro. Y eso que el camino no tiene pérdida...*



Perú



Fase de llamas, transporte de objetos y diálogos variados. En cuanto dés con la solución, verás que no era tan difícil, pero sí, al principio te costará orientarte. Además los peruanos no ponen las cosas en bandeja, más bien al contrario, tratan de liarnos...



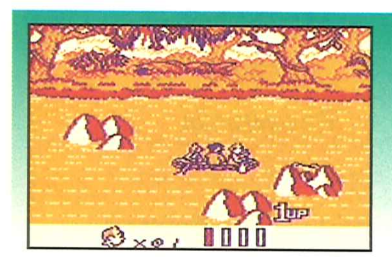
El cóndor

*...Pasa, dice la canción. Pero aquí lo que pasa es que **caen piedras y hay pájaros malvados** que tratan de apearnos de las garras del cóndor. Encima hay un tiempo límite para llegar al suelo. Cosas de habilidad.*



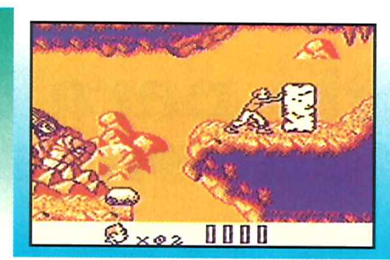
La nieve

*Esta vez Tintín viene hacia nosotros en otra fase "frontal" bien resuelta, con un **alud de nieve pisándole los talones** y unas cuantas piedras que entorpecen su carrera. Para colmo, grandes bolas de nieve saltan desde el fondo...*



El río

*El caudal de este río no tiene misterios, sólo cocodrilos y montones de piedras. O sea que huelga decir lo que hay que hacer. Apuntamos que **no es una fase excesivamente larga**, aunque al final se ponga chunga y nos haga sufrir.*



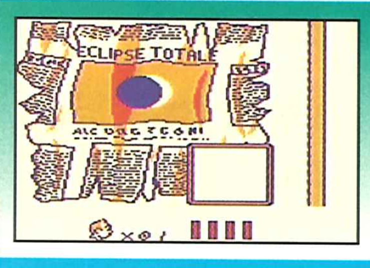
La cascada

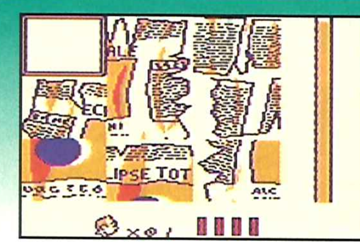
Bonito, bonito el efecto de la caída del agua, pero no te distraigas, el objetivo es encontrar un ítem** (que no vamos a descubrirte) **y jugar con los bloques para seguir avanzando. Hay pocos enemigos, pero te fastidiarán mucho.

El laberinto



*Un lío de narices. Te metas por la cueva que te metas siempre te dará la sensación que estás en el mismo sitio. Menos mal que el **mes que viene vamos a publicar** todos los **mapas del juego**... De momento, paciencia.*



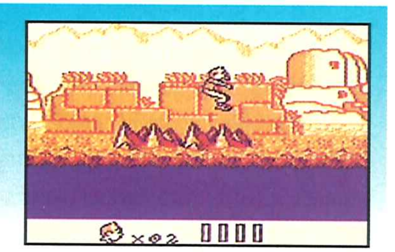


El puzzle

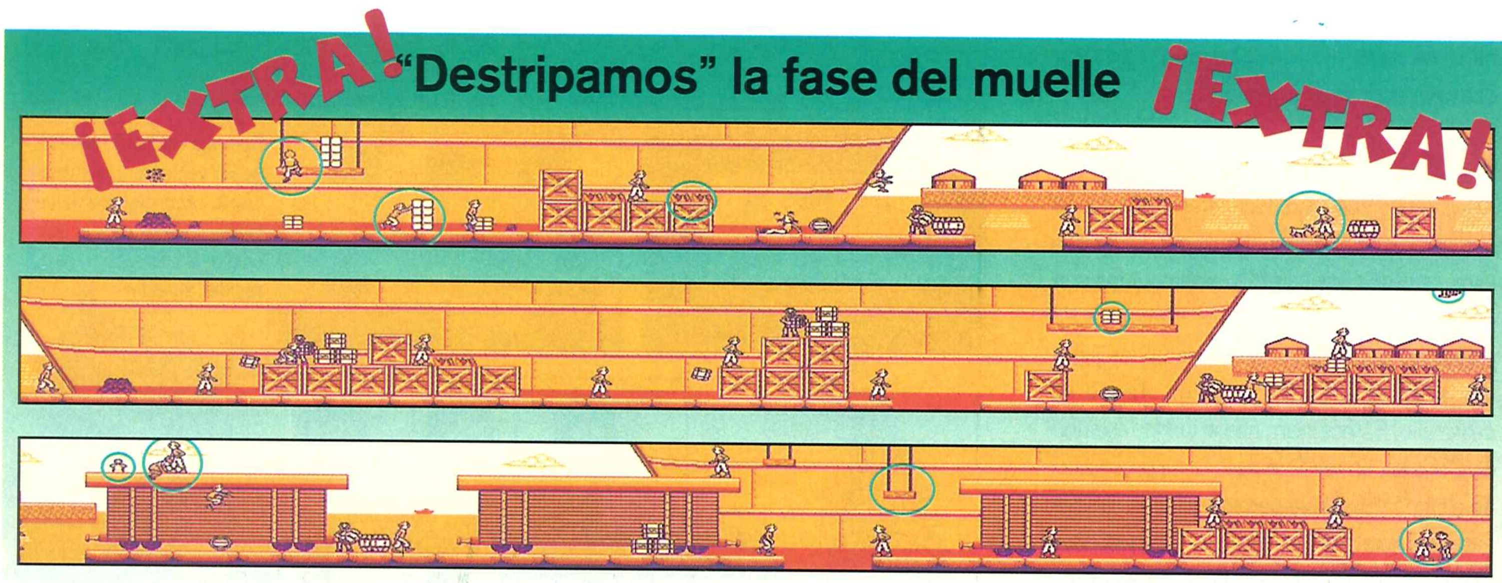
*¿De qué nos sonará a nosotros esto? Bueno, el caso es que **hay que rehacer la página del periódico** donde se nos informa de lo que va a ocurrir a continuación. El modelo aparece fugaz al principio... y aquí está permanente.*

El eclipse final

*Tracas y fuegos artificiales para celebrar que estamos a punto de terminar el juego. Ahora que aplícate, porque el final es de órdago. **Una carrera desesperada contra el scroll** en la que se nos piden saltos imposibles.*



¡EXTRA! "Destripamos" la fase del muelle ¡EXTRA!



*Esto es sólo un avance de lo que vamos a hacer con Tintín en el número que viene. En dos palabras: des-triparlo. Contarte cómo superar cada obstáculo sin gastar vidas. Ahora nos centramos en el muelle. Se trata de una fase sencillita, con pocos enemigos pero bien situados, donde el objetivo principal es **conseguir unas herramientas** que el tipo de la grúa necesita para reparar el armatoste. Las susodichas están en manos de otro señor que está sentadito en el techo del primer vagón. Para hablar con él tienes que **ir hasta el final del tren y utilizar una especie de trapecios** que suben y bajan. Con ellos te plantarás en la parte de arriba del tren. Luego basta saltar con cuidado para llegar hasta el colega.*

El Análisis

•**Es una versión perfecta del cartucho de Super**, con el aliciente de que algunos aspectos, como el control del personaje, están bastante mejorados.
•**Los movimientos son realmente fluidos**, gracias a las animaciones, que abusan de cuadros y están bien diseñadas.
•**Algunas fases son un tanto monótonas**. Aprovéchalas para descansar de plataformas y carreras.
•**El nivel de dificultad no es tan histérico** como en otros cartuchos de Infogrames. Se puede jugar, aunque sólo haya dos passwords para 16 niveles. Tirón de orejas por el tema del idioma, aunque tampoco tendrás problemas para jugar.

Gráficos	89
Sonido	90
Movimientos	91
Jugabilidad	90
Entretenimiento	90
TOTAL	**90**

DISNEY-THQ
TIERTEX
4 Megas
Passwords
6 juegos distintos
3 niveles de dificultad
1 jugador
Arcade

Reservado para los más pequeños

EL JOROBADO DE NOTRE DAME

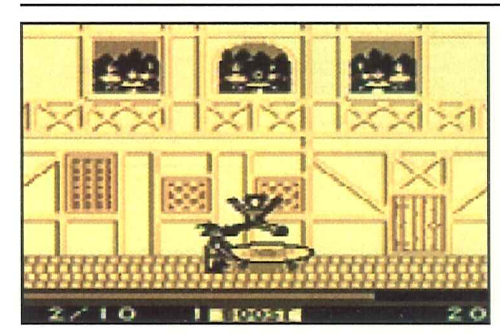
No, no es ningún error. Sabemos que lo normal sería que estuviésemos hablando de Hércules y no de El Jorobado de Notre Dame, pero es ahora cuando Disney se ha animado a lanzar este cartucho en Europa. Y seguro que esperabais un plataformas puro, al estilo de Aladdin o El Rey León. Pues nada de eso. Disney se ha marcado una **recopilación de seis mini-juegos pensando en chavalines de muy corta edad**.

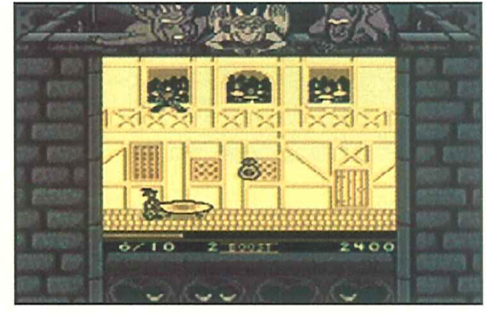
Seis juegos elementales

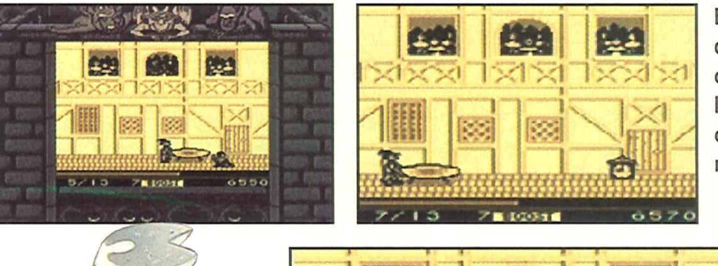
Así que puestos en antecedentes, que no se nos sorprenda el personal si se encuentra con unos **gráficos sencillotes**, ambientados con motivos de la película, y una mecánica de juego que debe causar asombro en los jugones más expertos por lo elemental de su desarrollo. Parece claro que el juego "estrella" es Chiseler, un remedo de Arkanoid con más de cien pantallas que ponen a prueba vuestra habilidad rompiendo ladrillos. Del resto nos quedamos con Catch the Fool, un juego de habilidad y coordinación en el que hay que evitar que los bufones que saltan de las ventanas caigan al suelo, y también con Picture Puzzle, en el que debéis recomponer una imagen antes de que el tiempo se agote. El **nivel** de los demás es tremendamente **elemental** y, como en el caso de Upsy Daisy, tienen un **control muy poco preciso**.

En fin, que la oferta de El Jorobado de Notre Dame seguro que alegra el verano a los alevines de la casa, pero lo cierto es que de Disney esperábamos más.. ¿calidad? ■

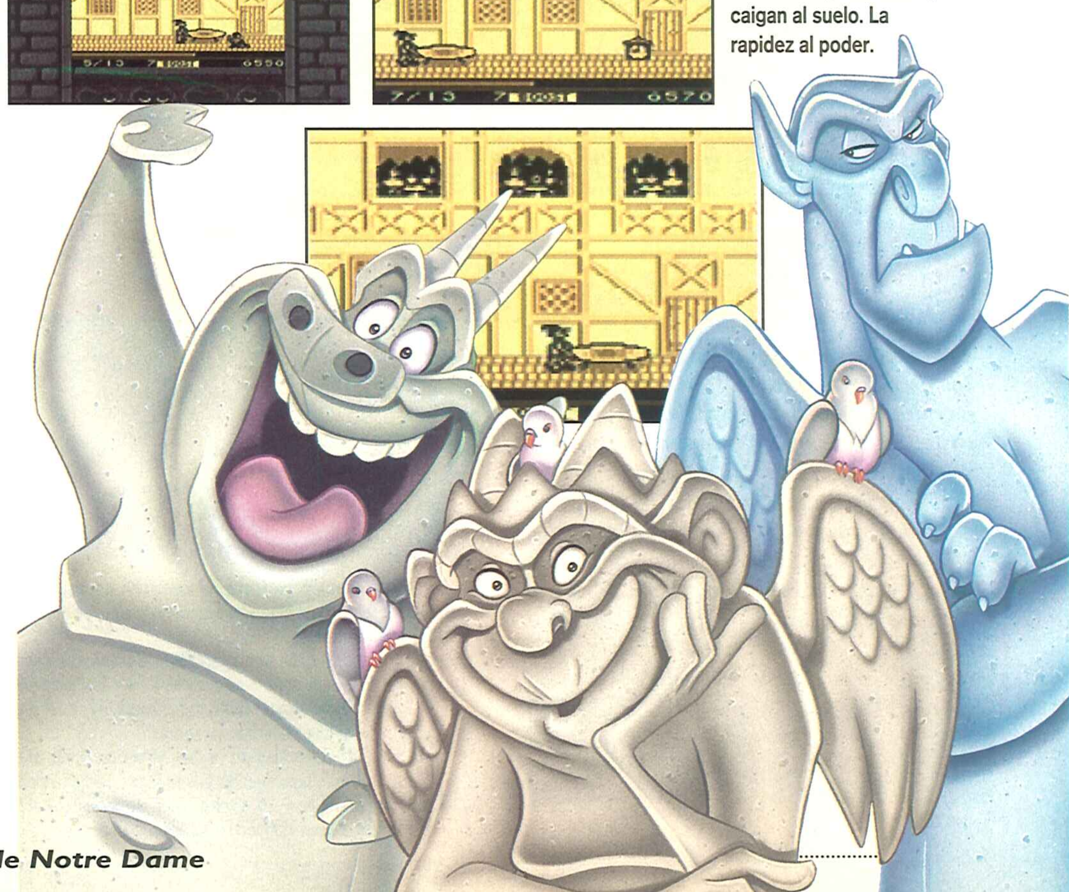
«Catch the Fool»



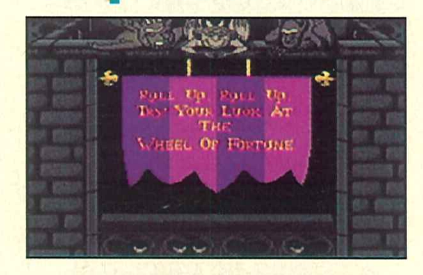


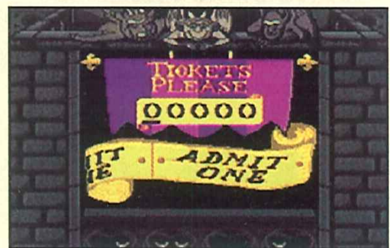


Bufones suicidas saltando de las ventanas y vosotros con la cama elástica de un lado a otro para evitar que caigan al suelo. La rapidez al poder.



El premio final

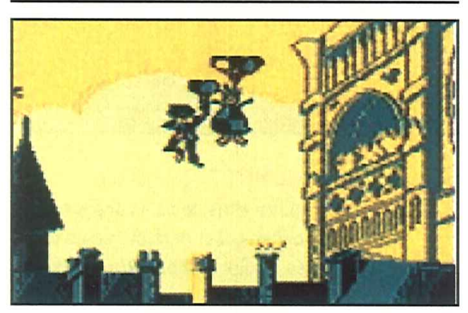


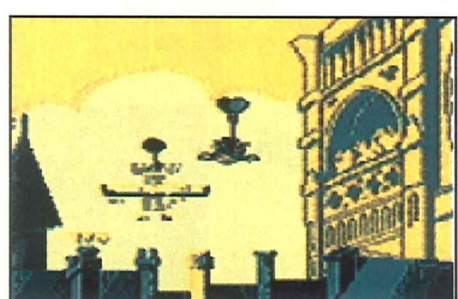


El sexto y último juego es una ruleta de la fortuna llamada **Funfair** que está reservada **en exclusiva para los mejores jugadores**. Y es que sólo podréis participar en este juego si conseguís superar ciertas marcas en los otros cinco.

Si quieres alegrarle las vacaciones a tu hermanito pequeño, aquí tienes el cartucho perfecto. Pero que sea muy pequeño, ¿eh?

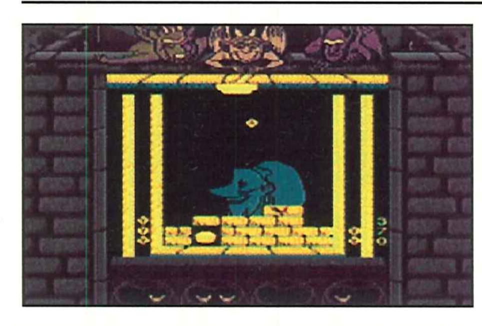
«Upsy Daisy»

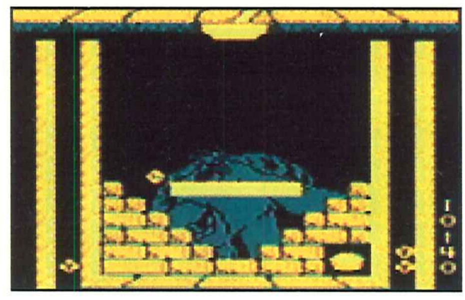


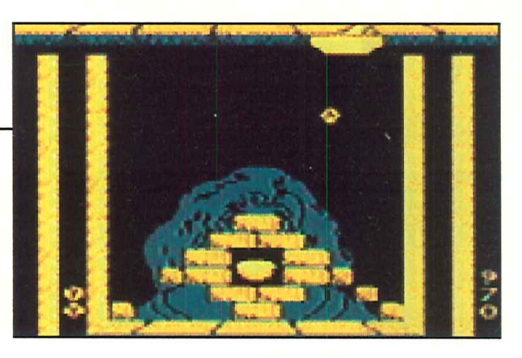


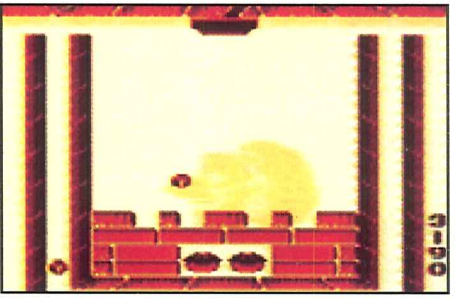
Un "uno contra uno" en el que gana quien consiga pinchar todos los globos del rival. Parece fácil, pero cuesta subir y atinar con los pinchazos.

«Chiseler»



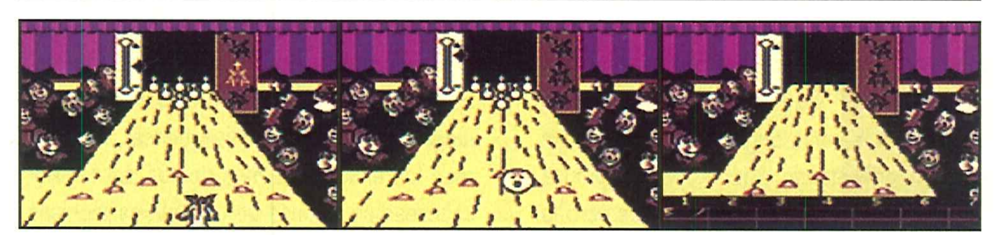






El Arkanoid de toda la vida en versión Disney. El ritmo comienza lento, pero aumenta conforme pasáis pantallas. Es el juego estrella del cartucho.

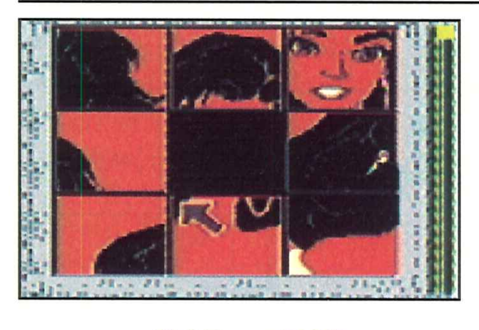
«Djali Bowling»



¿Hace una partida de bolos? Podéis moveros a izquierda y derecha y ajustar la potencia y la curvatura del tiro. Casi es más difícil fallar que hacer pleno.

nO eStá En acCióN
A una compañía como Disney hay que exigirle productos de más calidad.

«Picture Puzzle»







Un puzzle en el que tenéis que recomponer la imagen de varios personajes de la película antes de que se acabe el tiempo. Es difícil y requiere paciencia, pero entretiene.

eStá En acCióN
Que la gente menuda pueda disfrutar de seis juegos en un sólo cartucho.

El Análisis

- **Juntar seis juegos en un cartucho** es una solución original que se aleja de las plataformas a las que Disney nos estaba acostumbrando .
- **El nivel de dificultad es bajo,** como corresponde a un cartucho tan infantil, pero es que algunos juegos no llegan al mínimo exigible incluso para los más pequeños.
- **Los gráficos lucen un diseño de lo más elemental,** y las animaciones casi brillan por su ausencia. La monotonía de la banda sonora tampoco ayuda a mejorar el panorama.
- **Está claro: estamos ante un juego para pequeñines**. El indiscutible atractivo de Disney seguro que les encanta.

Gráficos	60
Sonido	58
Movimientos	60
Jugabilidad	64
Entretenimiento	66
TOTAL	62

Relanzamiento

SUPER NINTENDO

JVC-LUCAS ARTS
SCULPTURED SOFTWARE
8 Megas
1 jugador
3 continuaciones
15 niveles
4 niveles de dificultad
Plataformas - Acción





Feliz reencuentro con Lucas





Hay juegos por los que no pasa el tiempo. Juegos que se adelantaron a su momento y por eso **hoy no tienen nada que envidiar a las "figuras"**. Hace cuatro años que salió a la venta originalmente Star Wars para Super Nintendo. Aquí lo pusimos por las nubes. La licencia era de las grandes pero lo que se movia en pantalla era veinte veces más grande. Hoy, todo ese tiempo después, **Nintendo España ha reeditado el cartucho**. Y los comentarios no pueden ser más positivos.

Pon un Star Wars en tu vida

Star Wars cuenta con gráficos que parecen sacados directamente de la pelicula, un hilo narrativo bien cogido y una estructura compacta que mezcla plataformas, acción y un ritmo endiablado. Se resume en 15 fases que nos llevan desde el desierto de Tatooine hasta la misma puerta de la Estrella de la Muerte. Entre medias, metidos en el papel de Luke (y luego en el de Han o Chewbacca), recorremos los escenarios más típicos del filme y saboreamos algunas de las delicias técnicas más sabrosas que puede cocinar la Super, en especial el **modo 7**.

De principio a fin, el cartucho reservaba un **sinfín de nuevas sensaciones**. Los "galácticos" alucinaron con él y enseguida se dejaron llevar por su música. Los no "galácticos", pronto se rindieron al espectáculo Lucas. Y los que, ¡ay hombres de poca fe!, no se lo compraron, ahi va un mensaje: Es vuestra oportunidad, y no os perdonaréis perderla.











POR DELANTE DE SU TIEMPO
Hace cuatro años de estas imágenes pero podrían pasar perfectamente por actuales. Sculptured consiguió en Star Wars aprovechar a tope el hardware de la Super ofreciendo modo 7, sprites enormes y animaciones de lujo.

El argumento del filme está perfectamente recreado en el juego. No sólo seguimos el hilo de principio a fin, sino que además nos enfrentamos a un sinfín de situaciones variadas en las que la acción es siempre protagonista.

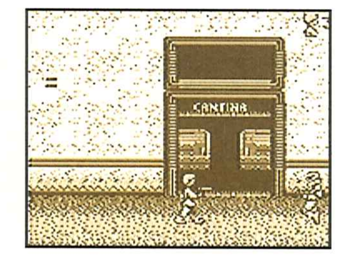


Fecha lanzamiento original	Marzo 93
Comentario	NA Nº4
Guía de trucos	NA Nº5
Precio	6.990 pta

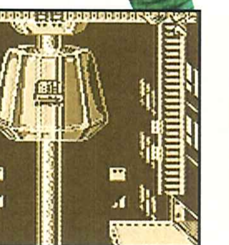
TOTAL 94

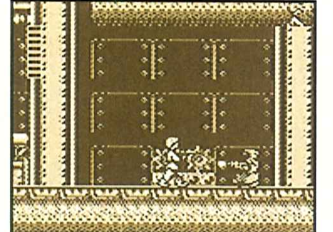
LUCAS ARTS	
NMS SOFTWARE	
2 Megas	
1 jugador	
10 continuaciones	
5 niveles	
0 niveles de dificultad	
Plataformas - Aventura	

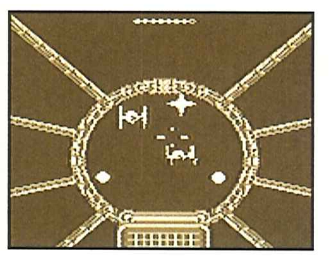
El juego empieza aventurero pero luego descubre las plataformas y el sarao matamarcianos, éste en dos versiones: una desde el interior del Halcón y otra a vista superior, de las "de toda la vida".

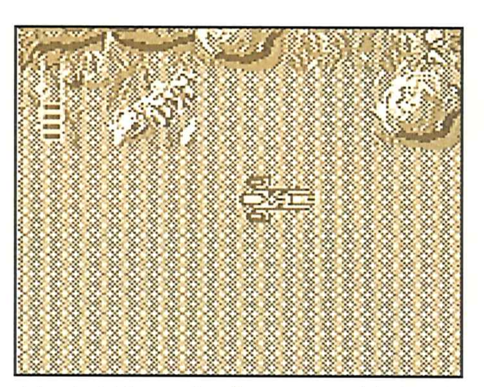


Esto sí que es la trilogía Star Wars. Hace nada salió a la venta Shadows of Empire para N64, ahora Nintendo reedita los dos clásicos que faltaban.









A bordo del "correntierra" recorremos el desierto de Tatooine en busca de las cavernas donde se esconden R2D2, Han Solo y Obi Wan.

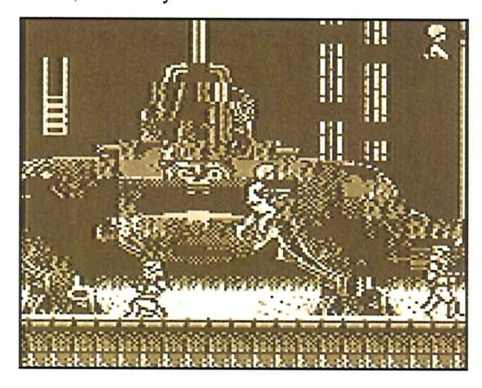
Se llama igual pero no es lo mismo. Bueno, tiene cosas igual de geniales, pero no, definitivamente no es lo mismo. La **versión Star Wars de Game Boy no es tan movida como la de SNES**, ni carga la misma dosis de acción, ni tiene su estructura. Por supuesto bebe, y mucho, de la película, y recorre los escenarios típicos, y tira de Luke y los demás héroes, y hasta nos pone a los mandos de un ala-X, pero ambas versiones son incomparables, y la verdad es que se agradece, porque también las máquinas son distintas...

El desierto de Tatooine hace de nexo central de la primera parte de la historia. Un enorme mapeado donde tendremos que **localizar e investigar unas cavernas** en busca de determinados objetivos: primero RD2D, luego Obi Wan, por fin a Han Solo y ya con la nómina al completo, arrasar la estrella de la Muerte. En cada caverna **nos esperan suculentas raciones de plataformas**, aderezadas con distintos enemigos e items. Aquí **los gráficos son bastante sosetes en general**, aunque algunos escenarios son llamativos.

Una aventura de lo más completo

Pasado el episodio desértico nos toca **pilotar el Halcón Milenario, con el que nos enfrentamos a un campo de meteoritos** y a los Tie Fighters. Y luego nos ponemos a los mandos del escurridizo Ala X, con el que penetramos en el objetivo final. En el Halcón cambiamos a **perspectiva subjetiva**, por cierto bastante bien resuelta, mientras que la fase del Ala X es en la **línea matamarcianos de toda la vida**, con cámara aérea y scroll vertical.

Bien, pues ya veis lo variadito que se presenta el tema. Unidle además que **podéis manejar a Han, con su potente disparo, y a la Princesa, que salta más que nadie**, y obtendréis un juego de lo más completo. Un muy buen cartucho portátil que, como en el caso de la versión para Super Nintendo, no desmerece en absoluto lo que hay disponible ahora en el mercado.

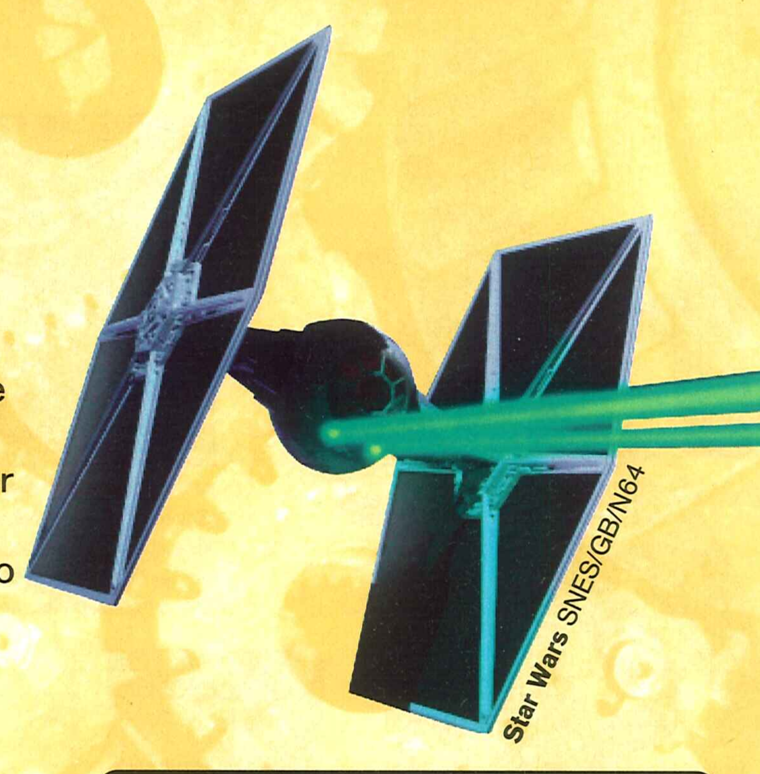


Fecha lanzamiento original	Marzo 93
Comentario	NA Nº4
Guía de trucos	- -
Precio	3.990 pta

EL PULSO

Para siempre Star Wars

Que el poder de la fuerza se conserva intacto con el paso de los años era algo que sospechábamos después de ver cómo se las gasta Yoda. Pero volver a jugar a Star Wars, tanto en Super como en Game Boy, ha sido la confirmación de que este pedazo de título sigue de plena actualidad. Por eso Nintendo se ha animado a relanzarlo, y por eso ha vuelto a colarse en la parte alta de nuestras listas. Luke, Han Solo y Darth Vader siguen tan jóvenes como siempre.



Star Wars SNES/GB/N64



NINTENDO 64

1	Super Mario 64	Nintendo • Plataformas	6 meses	=
2	ISS 64	Konami • Futbol	3 meses	=
3	Mario Kart 64	Nintendo • Carreras	2 meses	=
4	Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim • Acción 3D	2 meses	=
5	WaveRace 64	Nintendo • Carreras	2 meses	=



GAME BOY

1	Donkey Kong Land 2	Nintendo • Plataformas	8 meses	=
2	Lucky Luke	Infogrames • Plataformas	4 meses	=
3	Tintín y el templo del sol	Infogrames • Plataf./Avent.	1 mes	N
4	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	1 mes	3
5	Star Wars	Lucas Arts • Plataf./Avent.	1 mes	N

SUPER NINTENDO

1	Terranigma	Nintendo / Enix • RPG	4 meses	=
2	Donkey Kong Country 3	Nintendo • Plataformas	4 meses	=
3	Street Fighter Alpha 2	Capcom • Lucha	5 meses	=
4	Lost Vikings 2	Interplay • Acción/Estrategia	1 mes	5
5	Tintín y el Templo del Sol	Infogrames • Avent./Plataf.	1 mes	4
6	Super Star Wars	Lucas Arts • Avent./Plataf.	1 mes	N
7	Tetris Attack	Nintendo • Puzzle	1 mes	6
8	Super Mario World 2	Nintendo • Plataformas	2 meses	=
9	Kirby's Fun Pack	Nintendo • Plataformas	1 mes	7
10	Secret Of Evermore	Nintendo • RPG	1 mes	9

N.E.S.

1	Wario´s Woods	Nintendo • Puzzle	15 meses	=
2	Super Mario 3	Nintendo • Plataformas	15 meses	=
3	Tetris 2	Nintendo • Puzzle	15 meses	=
4	Tiny Toons Adventures 2	Konami • Plataformas	8 meses	=
5	Megaman 5	Capcom • Plataformas	8 meses	=

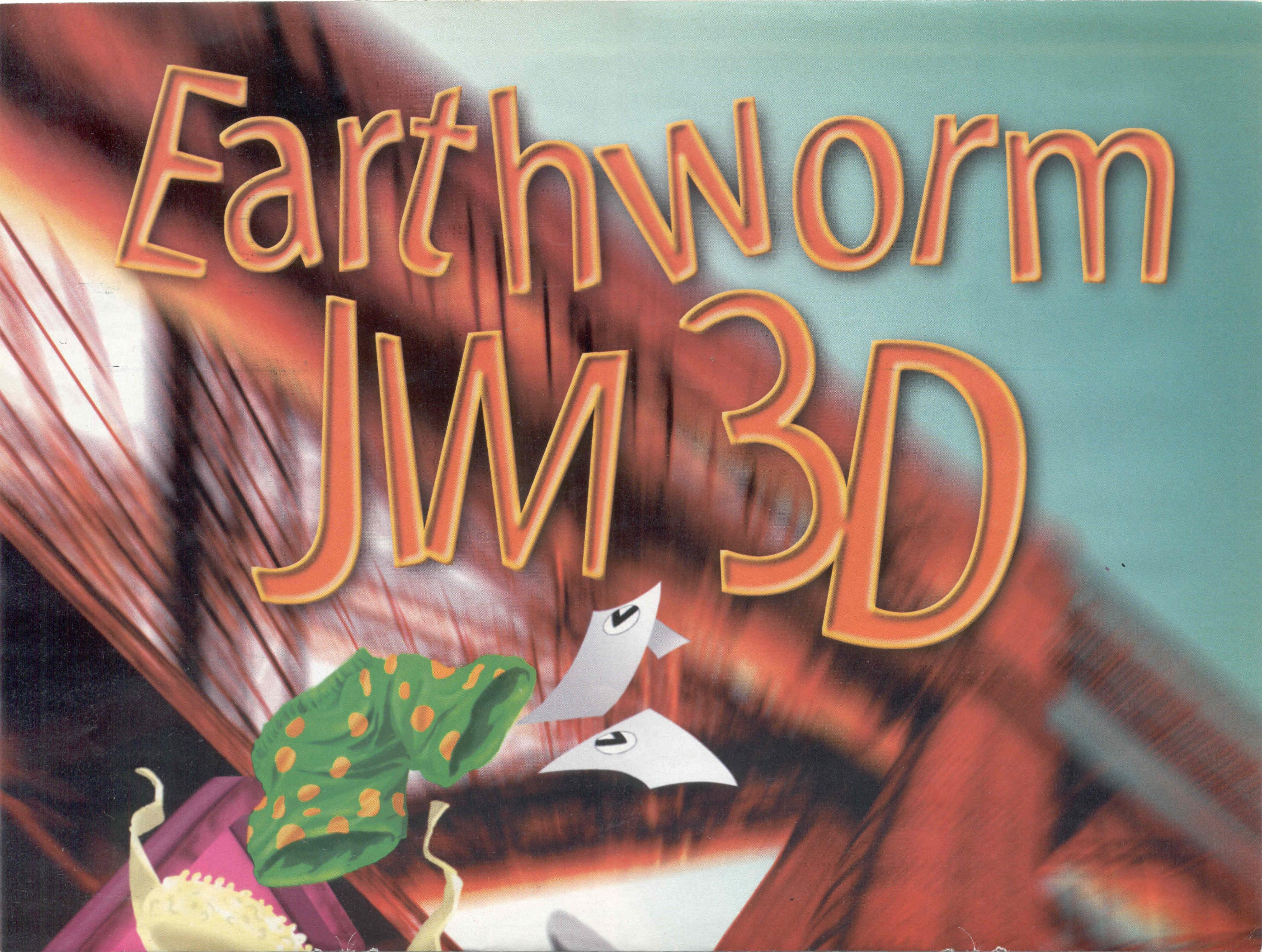


I ♥ SCOTLAND
Nintendo Acción


Starwing



64
A
Nintendo®
Acción


Earthworm
JIM 3D

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



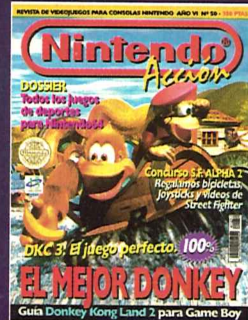
NA 47. Guías: Toshinden (GB) • Tintín en el Tíbet (GB) • Toy Story (GB) • Mohawk • Yoshi's Island



NA 48. Guías: Tintín en el Tíbet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2 • Prehistorik Man (GB) • Tintín en el Tíbet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintín: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintín: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



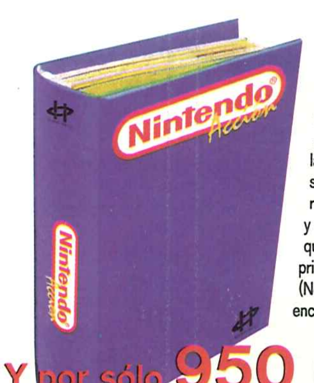
NA 56. Guías: Super Mario Kart • Terranigma • Spirou GB • Turok: Dinosaur Hunter

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



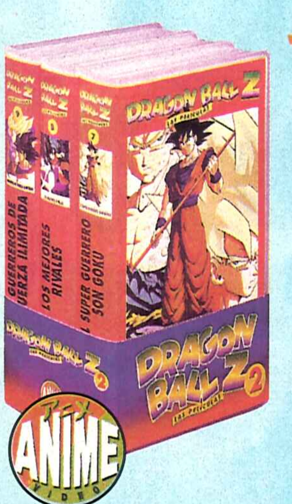
Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

ZONA ZERO

El mejor es...



Javier Ponsoda Navarro (Alicante)

Enhorabuena por tu dibujo, Javier. Ya te estamos enviando un pack de vídeos de Dragon Ball como el que tienes a la izquierda. Esperamos que te gusten y que sigas enviándonos dibujos a la zona zero.







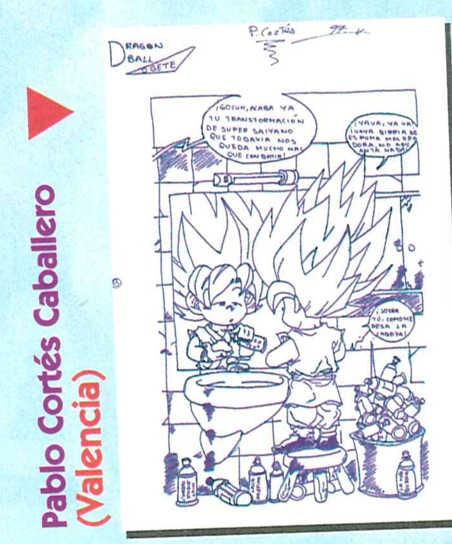
María Campoy Ruiz (Murcia)



Juan J. Tejada Pérez (Almería)



Miguel A. García Calvente (Málaga)



Pablo Cortés Caballero (Valencia)



Guillermo Martínez Fernández (Barcelona)

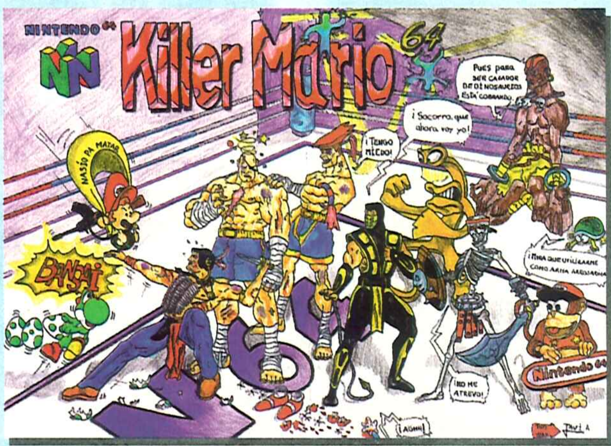
Ese objeto de deseo

Si queréis llevaros a casa una bolsa así de chula, ya sabéis lo que tenéis que hacer: DIBUJAR. ¿Que no sois Picassos? Toma, ni nosotros Góngoras. Hemos dicho dibujar. A Mario, a Yoshi, a Donkey o a quien os dé la gana. Con que nos resulte gracioso es suficiente. Os lo publicaremos, os haremos famosos y encima os regalaremos la súper bolsa. ¡Ah! Y enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS, S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.



F^co^. Javier Alzaga Estébanez (Burgos)



A veces llegan Cartas ...

Emotivas

¡¡Hola!! Queridos amigos:
Soy Lara Quero Pérez, y os sigo la pista desde hace ya muchos años, bueno tengo 11 años así que no tanto tiempo. Nunca me he atrevido a mandaros un dibujito, porque creía que no tendría la suficiente imaginación para dibujar algo guay. Ahora estoy convencida de que puedo. Dejad que mis ojos disfruten, viendo, en esa estupenda página de "Zona Zero" mi dibujo.

Lara Quero (Granada)

Catetas

Pá lo indicho lo adicho solo Nintendo pordeis aconsegirlo. Se conece que este pearo parato no tie igal. In yo me apreguntó p'a que me meto in estus benzerenales. Pos pas que vaser p'a gana argo. Empero que os indeseitais con este dimbuijo vos mando.

An munchachos se m'a obridabo i segil hacendolo asi de magico que os hen puesto una carcion de mi pueblo.

Si te pillo envajando por la cortera la vendimia
Te endoso una perdra que t'a go un buijero
I por el buijero se te ve la seseraaa

Saludos de un Panochico inculto.

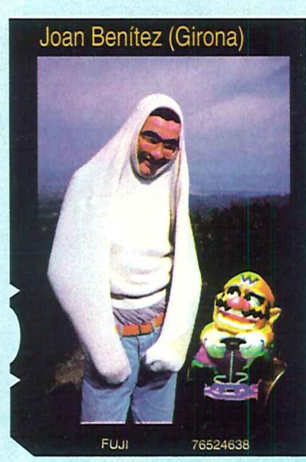
Juan A. Moreno (Murcia)

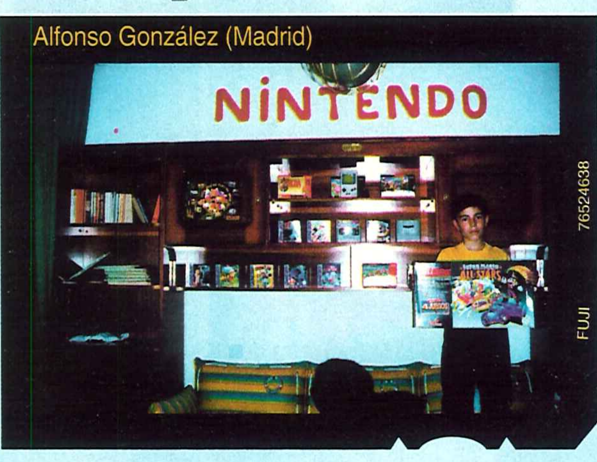
Prácticas

Angel Glera (La Rioja)

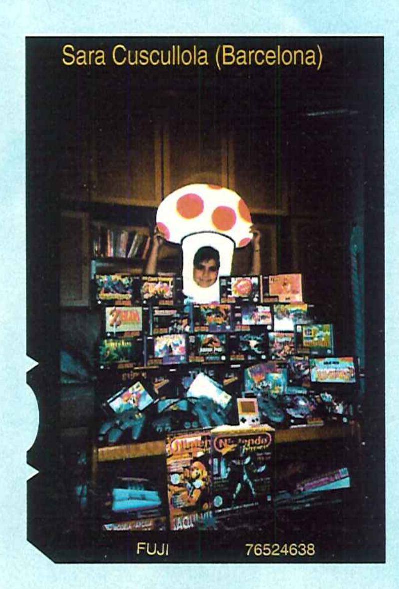
Y,por ultimo,en la revista,podriais hablar como si de un milagro se tratara de que halla aparecido una consola tan buena como Nintendo 64,es que estoy convenciendo a mis padres para que me la pillen por mi cumpleaños,que pronto es.

Vuestras mejores fotos


Joan Benítez (Girona)



Alfonso González (Madrid)



Sara Cuscullola (Barcelona)

Os cambiamos una calculadora "hiperguay" por una **foto vuestra**, simpática y divertida, en la que aparezcáis posando junto a la Nintendo y unas cuantas revistas de esas que hacemos aquí. **Garantizado.** Así que ánimo y oye ¡ponle carrete a la cámara!

Una calculadora para cada uno

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS,S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Está llegando... Está llegando... Está llegando...

¡Nintendojo!

Enteraos. Que ya estamos preparando la sección que esperabais. Una página abierta en la que podréis poneros **en contacto para vender, comprar, intercambiar** consolas, juegos, periféricos. O montar clubs. Enviadnos un anuncio, escrito de forma breve y concisa, a la dirección de la revista, poniendo bien clarito en el sobre que va para **NINTENDOJO.** Pronto, tendréis vuestra página exclusiva.



Atlanta 97. Cita con las estrellas del videojuego

Éxito de Nintendo en el E3

Cada vez son más las compañías que se comprometen con NIntendo 64, admiradas por sus primeros resultados. En esta feria los "peces gordos" se han decantado por los 64 bits y han empezado a enseñar futuros proyectos en los que descubren el potencial de la máquina. En cabeza, como siempre, Nintendo América, que fue la encargada de animar y poner el espectáculo en un show a la medida de sus posibilidades.

ACCLAIM

Abundancia en todos los géneros

El stand de Acclaim fue uno de los más prolíficos en novedades para N64 de toda la feria. Bajo su techo se pudieron ver hasta ocho títulos en distinto nivel de desarrollo que abarcaban todo tipo de géneros.

El campo deportivo va a estar bien cubierto de aqui a fin de año por **NFL Quarterback Club 98** y **NHL Breakaway 98**, dos cartuchos con licencia oficial de las ligas estadounidenses de fútbol americano y hockey sobre hielo, respectivamente, que harán votos de realismo empleando la tecnología motion capture. Para más adelante se espera **WWF'98**, un juego de lucha libre con personajes poligonales, y **NBA Jam'98**, el tradicional arcade de basket que por primera vez incluirá partidos de cinco contra cinco. Ambos están todavía al 50% de desarrollo aproximadamente.

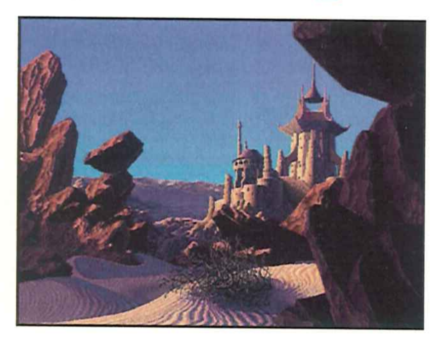
Los más privilegiados pudieron asistir a un exclusivo pase privado en el que se presentó **Shadow Man**, una prometedora aventura all estilo Tomb Raider programada por Iguana, que estará basada en un personaje de cómic.

Ya en sesión apta para todos los públicos, al fin pudimos jugar con **ExtremeG**, el juego de carreras de motos futuristas que confirmó las buenas expectativas de las que os hablábamos en el número pasado. También tomamos contacto con **Forsaken**, definido como un "3D shooter" en primera persona que llegará en la primavera del 98.

Hemos dejado para el final **Magic the Gathering Armegeddon**, un arcade para dos jugadores que continúa la saga de brujos y hechiceros que causa furor entre los usuarios de PC.

El compromiso con Nintendo 64 es total

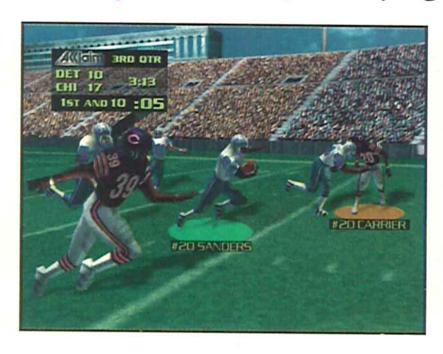
Magic the Gathering Armeggedon / Magic tira esta vez de arcade

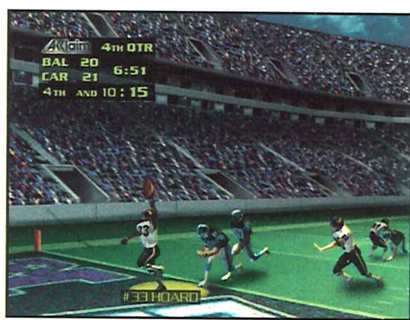




Un nuevo episodio de la saga diseñada por Acclaim. En esta ocasión triunfa el arcade y las batallas de hechizos aunque siempre bajo el manto de la estrategia. La versión para N64 presentará gráficos sin precedentes y un sonido bestial

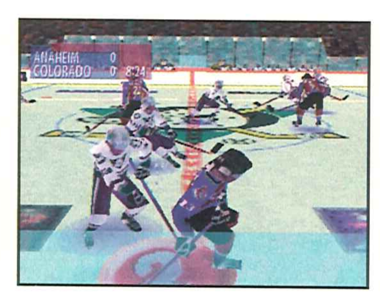
NFL QBC 98 / El primer juego en altísima resolución



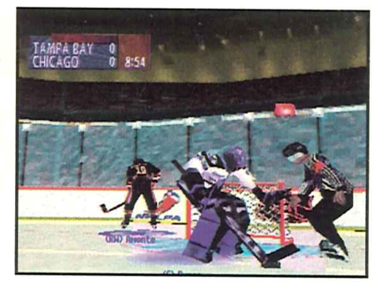


No nos preguntéis cómo lo han conseguido, el caso es que este juego aprovechará la resolución máxima de pantalla, 640 x 480, junto a gráficos poligonal de tamaño enorme y estadios reales en los que las texturas serán protagonistas.

NHL 98 / Fácil de jugar, increíble de ver y excitante cuando se gana

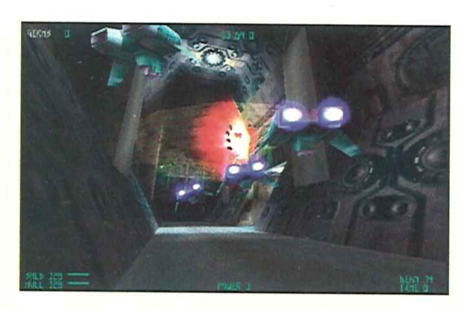






Los fanáticos del hockey sobre hielo ya han elegido nuevo dios. No otro hockey capaz de hacer sombra a este NHL de Acclaim.

Forsaken / El arcade de acción subjetiva del año 2000









Aunque estas imágenes corresponden a la versión de PC, Acclaim nos ha asegurado que la de N64 será idéntica. Iguana está haciendo un genial trabajo con este arcade. Si el programa final es igual de prometedor, ya tenemos nuevo juego que imitar.

KONAMI

La gran esperanza

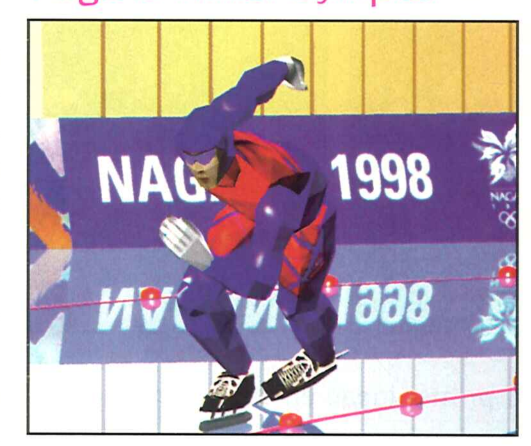
Había expectación por descubrir lo que está preparando Konami después del excepcional resultado de su ISS 64. Sin duda, lo más espectacular que enseñó en el E3 fue un vídeo de **Hybrid Heaven**, una explosiva mezcla de aventura y acción en 3D que habrá que tener muy en cuenta para el futuro.

También se proyectaron vídeos de **Battle Dancer**, una moderna propuesta de lucha poligonal, **Dracula 3D**, la continuación de la saga Castlevania, **NBA in the Zone'98** y **Nagano Winter Olympics**, el juego oficial de las próximas olimpiadas de invierno.

Konami también presentó una eprom jugable de **Mystical Ninja 64**, la versión europea de Ganbare Goemon 5, ya listo en Japón.

Gran expectación por conocer sus últimos proyectos

Nagano Winter Olympics/La nieve es poligonal, y los deportistas también

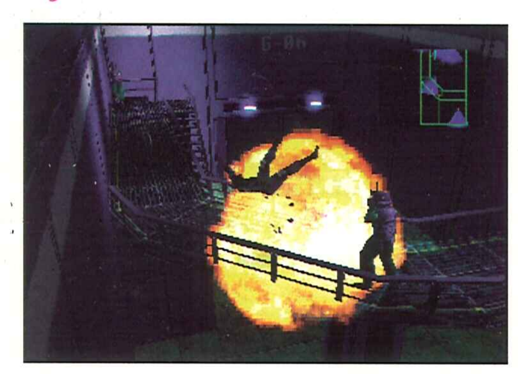






De momento estas son las únicas imágenes "reales" de Winter Olympics que Konami tiene listas. Se supone que pertenecen a la intro del juego, pero también sirven para ir haciéndonos a la idea de lo que propondrá este proyecto exclusivo para la consola de Nintendo. Mucha tecnología y deporte a "tuttiplen".

Hybrid Heaven/Acción desde un nuevo punto de vista









Es la respuesta de Konami a su Metal Gear, el título más explosivo que están diseñando. De hecho estas pantallas están tomadas del juego de PlayStation, pero por lo visto en el vídeo la versión de N64 promete más poder.

INTERPLAY

La lucha es una cosa muy seria...

Ya hemos jugado con la versión N64 de **Clayfighter 63 1/3**. Y bien, muy bien. Los efectos nos han dejado embobados, los escenarios y personajes son realmente 3D, con lo que podremos desplazarnos por cualquier parte de la pantalla, y encima tiene una personalidad extraordinaria que destila gotas de humor e ingenio desde la primera pantalla.

Junto a Clayfighter, Interplay presentó la aventura en 3D renderizado de **Earthworm Jim**.

La cara divertida de Nintendo 64

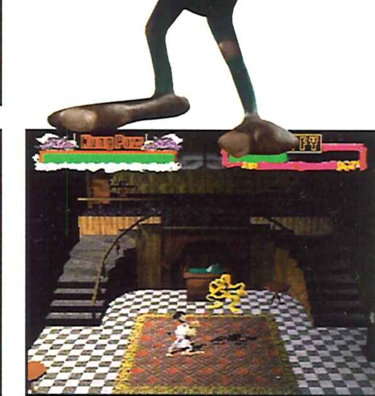
C63 1.3/Tan cachondo como sugiere su nombre











GTI

Versionando buenos clásicos

Primer contacto con la versión N64 de **Duke Nukem 3D**.Y a cuadros se nos quedaron los ojos. Estarán contentos los de 3D Realms, padres originales de la criaturas. Es la filosofía Duke Nukem con gráficos mejorados, nuevos niveles, armas, enemigos y encima a 4 personajes simultáneos. Al juego le faltaban aún unas cuantas semanas de desarrollo, pero la cosa prometia. El engine corria rapidisimo y los efectos gráficos y sonoros estaban a la orden de la máquina.

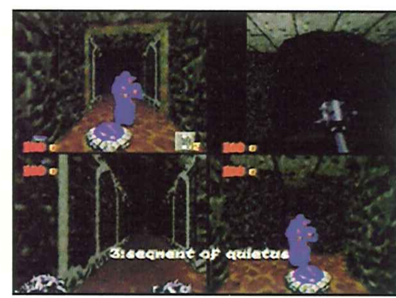
Hexen también habia mejorado bastante desde la última vez que jugamos con una beta aqui en la redacción. Se habia avanzado en el aspecto gráfico, encontramos los decorados más perfilados y el modo 4 jugadores estaba disponible.

Wargods también estaba pitando por alli en un cartucho producido. Baste decir que es el primer arcade de lucha en 3D real disponible para la consola.

Saben cómo sacarle partido a las licencias

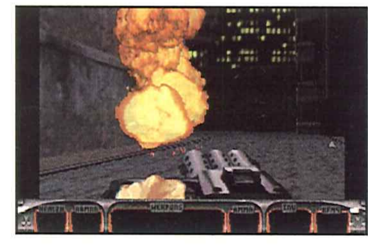
HEXEN/Un Doom para cuatro jugadores simultáneos

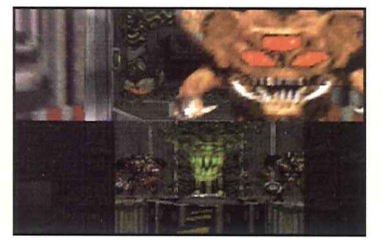


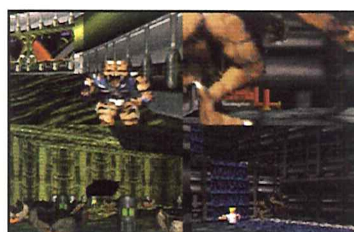


La versión 64 de Hexen sale estos días a la venta en USA y en octubre lo hará aquí. Prácticamente es idéntica a la diseñada por Raven para PC. Excepto por el modo multiplayer, el resto de elementos sólo nota las mejoras tecnológicas que la consola ofrece.

DUKE NUKEM 64/Nada que ver con otros Dukes que circulan por ahí







Será ágil, rápido, violento, tremendo. Tendrá lo mejor de la versión PC, más gráficos avanzados y una súper opción de cuatro a la vez.

WARGODS/Ya hay lucha en 3D real para 64 bits





Finalmente es tan impresionante como habíamos supuesto. Diez luchadores, dos jefes, un buen montón de escenarios, golpes especiales, códigos secretos, todo en 3D del bueno. ¿Qué más se puede pedir?

INFOGRAMES

Calidad sin límites

Los franceses enseñaron al mundo su opera prima para N64. Se llama **Space Circus** y se podría definir como el resultado de mezclar dibujos animados con 3D en tiempo real.

Un argumento súper divertido da vida a una historia que se está llevando a la pantalla de forma espectacular. Habrá 8 mundos virtuales, que desplegarán 70.000 polígonos. Animaciones en 3D, alta resolución de pantalla, efectos de luces y sombreados y una atmósfera de sonido única. Todo esto lo veremos a principios del 98.

Lo mejor está aún por llegar

SPACE CIRCUS/Un cóctel de humor, amor y fantasía







OCEAN

Sin sorpresas pero con retrasos

Ocean presentó los dos cracks que tiene preparados para Nintendo 64, y de los que vosotros ya sabéis mucho. Uno es **Mission:Impossible**, que desafortunadamente sólo se mostró en cinta de video a causa de ciertos retoques de última hora que han obligado a retrasar el juego. Parece que era demasiado difícil, casi injugable. Con todo, Ocean quiere que esté listo para navidades, así que toca culebrón Mission.

Multiracing Championship sí se dejó jugar en una versión terminadísima, que además debe aparecer entre septiembre y octubre. El cartucho de Imagineer, que ha programado Genki, promete buenas carreras de coches, circuitos estrellados de obstáculos (puentes, cataratas, baches, montañas), opciones por todas partes y modelos muy reales circulando a toda velocidad mientras son vigilados por muchas cámaras.

Tienen uno de los juegos claves de esta temporada

MRC/El juego de coches que va a romper todos los moldes





Afortunadamente Ocean se ha hecho con esta licencia, de lo contrario seguro que no hubiéramos podido disfrutar del que dicen será el juego de coches más impactante que se ha diseñado nunca.

MISSION: IMPOSSIBLE/Vamos sacándole todo el partido a la máquina...








Imágenes reales de Nintendo 64 para atestiguar que lo que Ocean tiene entre manos es algo más que un simple juego. Es la bomba.



UBI

ED fue la estrella

¿Y quién es Ed? Vamos a presentároslo. Se trata del peculiar extraterrestre que protagoniza **Tonic Trouble**, uno de esas sorpresas que surgen en cada feria y de las que después se hablan maravillas.

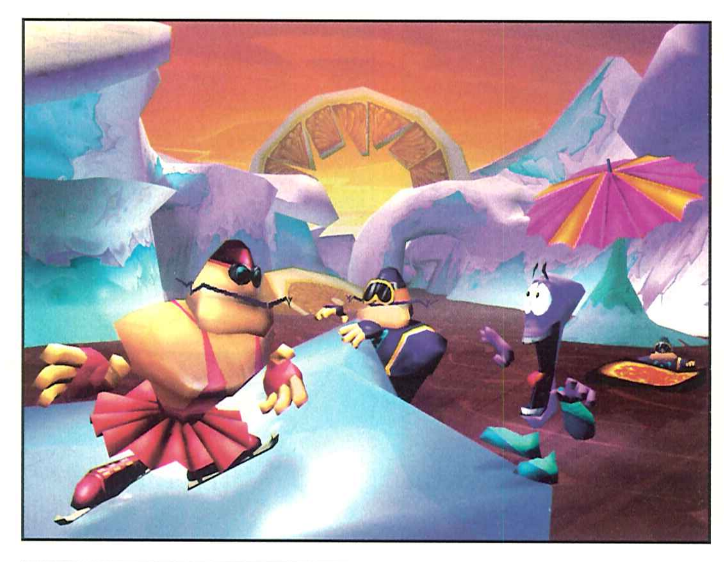
Su historia comenzará cuando derrame accidentalmente sobre la Tierra una poción tóxica que provoca serias alteraciones en la vida animal de nuestro planeta. Y como el que la hace la paga, en el juego veréis al pobre Ed aplicándose duramente a la tarea de devolver todo a la normalidad, algo difícil cuando te enfrentas, por ejemplo, a furiosas zanahorias mutantes.

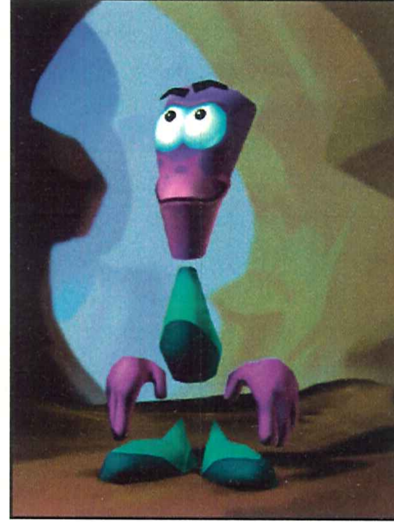
Esto os da una idea de la frescura y el sentido del humor que van a presidir esta aventura. Otros aspectos interesantes del juego son unas texturas suaves y con un colorido extraordinario, mundos en 3D, animaciones a 60 fps y un diseño rompedor de los personajes.

Ubi confirmó que después del cartucho vendría un lanzamiento del juego para 64DD, así como la presencia de un modo para 4 jugadores, aunque aún tenemos que confirmar estos datos.

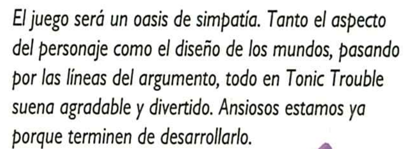
Primero en Nintendo 64, luego al 64DD

TONIC TROUBLE/ Sin duda, el juego sorpresa de la feria

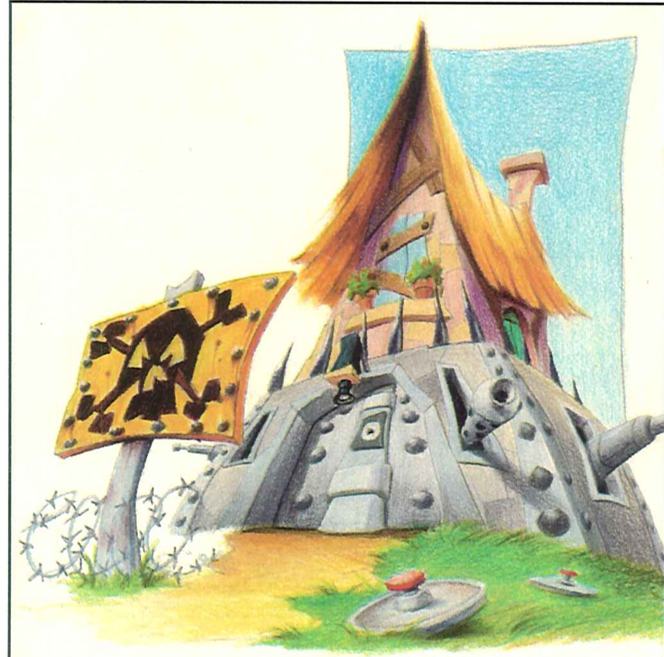




El juego será un oasis de simpatía. Tanto el aspecto del personaje como el diseño de los mundos, pasando por las líneas del argumento, todo en Tonic Trouble suena agradable y divertido. Ansiosos estamos ya porque terminen de desarrollarlo.











ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TITUS

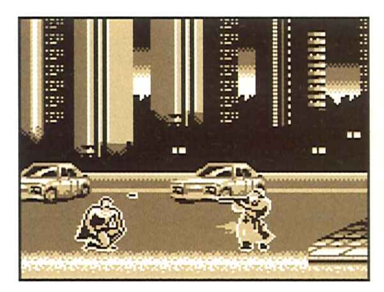
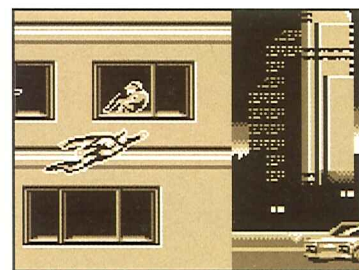
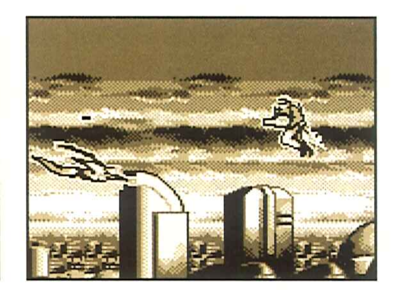
Juegos de marca

Un fenomenal Lamborghini rojo pasión hacia de magnifica intro a la presentación de otro de los juegos más esperados para N64. Hablamos de **Lamborghini 64**, un arcade de coches que estará listo para finales de septiembre. Por lo pronto ya tenemos las caracteristicas básicas: 4 modos de juego, 4 circuitos, split screen para dos jugadores simultáneos y 4 súper coches (Lamborghini, Porsche, Bugatti y Ferrari) para elegir.

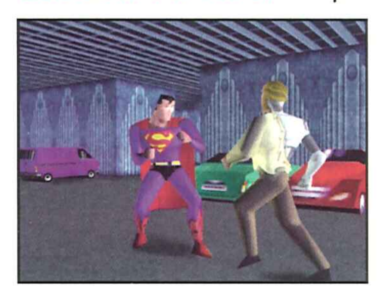
También descubrimos las dos versiones que se están desarrollando de **Superman**. Una para Game Boy, que saldrá a finales de este año, y otra para Nintendo 64 que tendremos a principios del 98. La de 64 bits se llevó la palma. Propone una ingeniosa mezcla de lucha y aventura, combates cuerpo a cuerpo incluidos, en un entorno 3D con personajes poligonales extraidos de la serie de animación que pita en USA.

Una de las sensaciones del show

SUPERMAN GB/El hombre de acero se viste con renderizaciones

SUPERMAN 64/Sorpresa, sorpresa, ¡qué pinta tiene este juego!





LAMBORGHINI 64/La gran proeza está a punto para el despegue







THQ

Objetivo: Nintendo

Para la consola grande, THQ tiene listas dos estrellas: **WCW vs NWO: World Tour**, el juego más espectacular jamás concebido con el wrestling como protagonista y **Quest 64**, el primer RPG que verá la luz en N64.

En Game Boy el baile de licencias es de órdago. **Lost World: Jurassic Park II** parece el plato fuerte. Y le siguen **FIFA Road to World Cup 98** y **Hercules**.

En el apartado SNES, apuntad **NBA Live 98**, **NHL 98** y **Madden NFL 98**, por un lado. Y **Timon and Pumba**, un 12 megas de Disney, por otro.

De Hércules a Lost World, pasando por FIFA 98

WCW VS NWO/El wrestling nunca ha sido tan espectacular



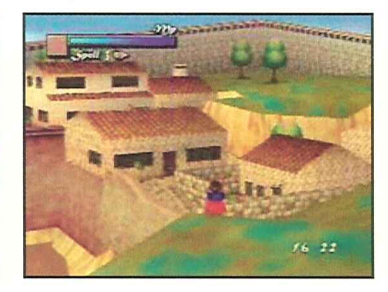




Algunos datos de esta belleza: 60 luchadores, 4 tíos simultáneos, cámaras rotatorias, personajes poligonales y compatible con el Rumble pak.

QUEST 64/Calidad y belleza para este RPG fabricado en Japón








MIDWAY

Una de las grandes

La oferta con la que Midway se instaló en Atlanta resultó ser de lo más tentadora. Además, montó un espectacular "chiringuito" que estuvo animado por las visitas de Wayne Gretzky y de Robin Shou (el actor que hizo de Liu Kang en la peli de Mortal Kombat). "The Great One", como llaman a Gretzky allí, estuvo firmando autógrafos y dando a conocer la versión actualizada de su simulador de hockey, **Wayne Gretzky 98**.

Quizá más interesante para nosotros fue la presencia de Shou (quien volverá a repetir papel en la nueva Mortal Kombat Annihilation), porque sirvió para presentar **MK Mythologies: The Adventures of Sub-Zero**. La acción de este capricho de John Tobias para N64 se situará en un momento anterior a los tres primeros juegos de la serie, y será una excitante mezcla de Rol y lucha con sprites renderizados en 3D.

También pegaron fuerte en el stand de Midway dos títulos firmados por Atari. El primero fue el esperadísimo **Mace: The Dark Age**, un juego de lucha, cuyas imágenes increíbles os ofrecemos aquí al lado, que estuvo secundado por **San Francisco Rush**, conversión de un arcade de carreras que tiene todo lo que debía haber tenido Cruis'n USA. O sea un juegazo que dentro de muy poco podremos disfrutar todos los españolitos.

Finalmente, Byron Cook, presidente de la compañía, dio un golpe de efecto al anunciar la compra de los derechos para diseñar **Quake 64**. Durante los tres días que duró el E3 se pudo ver un anticipo de lo que nos espera cuando el juego salga a comienzos del 98.

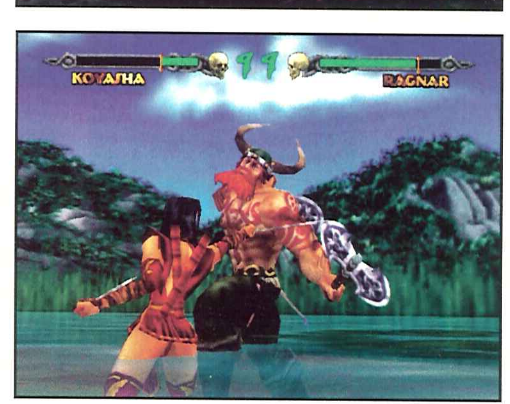
La compañía americana dio la cara

MACE THE DARK AGE/ El pelotazo que viene



Parece que Midway por fin le ha cogido el punto a los juegos de lucha. Menudo pasote este Mace. Y ya que hablamos de lucha, no os perdáis el cóctel RPG-Kombat que prepara Tobias para la N64. Su nombre, MKMythologies, y las pantallas estarán listas para dentro de poco. Las tendremos aquí











ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

NINTENDO

RARE da forma a los próximos diamantes

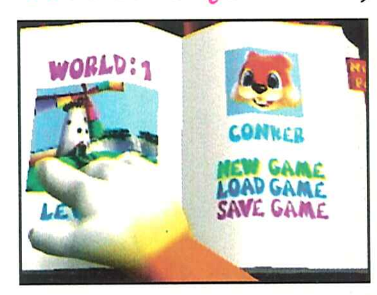
Pasión por Nintendo 64

Nintendo había despertado la curiosidad de la gente con la promesa de que en el E3 iba a descubrir algo muy gordo. ¿Sería ese Dreams?, ¿quizá algo de Zelda, como por ejemplo que sale ya? Bien pues si quieres caldo toma dos tazas. No sólo nos presentaron oficialmente **Banjo-Kazooie** (antes **Dreams**), sino que además asistimos absortos al estreno de otro proyecto que provisionalmente se llama **Conker's Quest** y con total seguridad nos dejó a todos embobados frente a la pantalla.

Tanto en **Banjo-Kazooie** como en **Conker's Quest** Nintendo ha dado una nueva vuelta de tuerca al mundo en 3D de Mario, y de paso ha ampliado el universo de personajes marca de la casa. Os presentamos a Banjo, un oso que adora la miel, y a Kazooie, un extraño pájaro de color rojo y cresta que siempre viaja en la mochila de Banjo. También queremos que conozcáis a Conker y a Berri, dos ardillas listas, simpáticas, valientes e inseparables que a partir de este momento van a formar parte de vuestros mejores sueños. Y hechas las presentaciones, vamos con lo que interesa. En B-K recorreremos 16 mundos de una nitidez gráfica y un nivel de detalle extraordinarios, en busca de las piezas perdidas de un puzzle. El dúo protagonista es extremadamente versátil y promete nada menos que 24 tipos de movimientos diferentes.

Conker's Quest estaba sólo al 40% de desarrollo, pero en ese estado superaba a muchos productos de los que ya se ofrecen completos. Una de las cosas más llamativas de este nuevo ingenio de RARE es que los personajes ▶

CONKER'S QUEST / El juego no es la sorpresa. La sorpresa es...





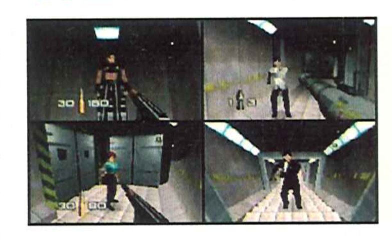






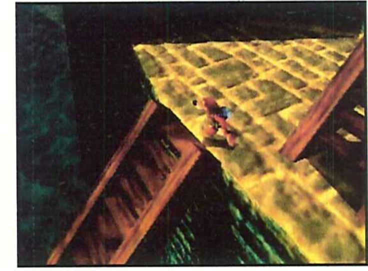
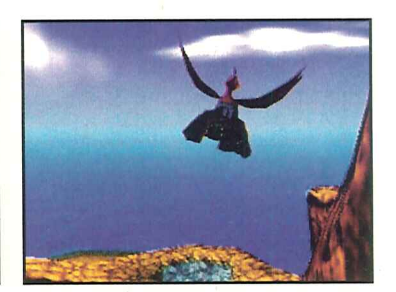


GOLDENEYE 64 / La versión de la última película de James Bond



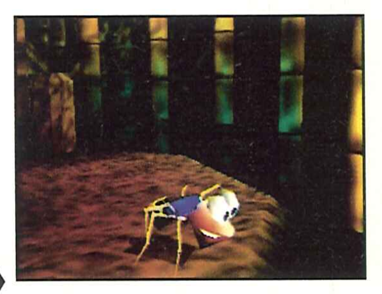


BANJO-KAZOOIE / Un juego realmente encantador




Aquí tenéis a los dos protagonistas del juego. Banjo, el oso, y Kazooie, el pájaro. Quedaos con sus caras porque se van a hacer famosos.




NINTENDO

siempre serán conscientes del entorno que les rodea, y también que las expresiones de su cara variarán en función de lo que les ocurra. El juego estará disponible en diciembre en USA, mientras que **Banjo-Kazooie** aterrizará en septiembre. Sobre las fechas españolas podemos adelantaros que Banjo estará antes de navidades, pero que no sabemos si Conker llegará o no con los Reyes Magos.

No terminó ahí el despliegue de fuerzas N64. El programa del súper agente 007 también estaba listo para degustar. **Goldeneye**, cuya licencia lleva año y medio en manos de Rare, se transforma en un arcade de acción subjetiva, con una buena parte de estrategia y un nivel técnico impresionante. Cuatro jugadores simultáneos y compatibilidad con el Rumble pak se encargarán de poner el resto.

Y ya que hemos visto de lo que es capaz RARE, pasemos a ver lo que prepara EAD, la gente de Wave Race y Mario Kart, para Nintendo 64.

Empezamos con **Zelda 64**, que se ofreció al 60% en su cartucho de 128 megabits y dejó a todo el mundo perplejo. No se espera una versión completa hasta entrado el 98. Seguimos con **Starfox 64**, otra de las estrellas que ahora sale a la venta en USA junto al Rumble pak. 96 megas de pura dinamita. **Yoshi's Island** también es de estos chicos. Podría pasar por uno de los juegos más bonitos y originales jamás diseñados, porque eso de las 2 dimensiones y media no digáis que no es un punto.

Terminamos el repaso N64 anunciándoos los lanzamientos de **Mischief Makers** (Enix, 96 megas), **Body Harvest** (DMA, otoño 97) y **MLB Ken Griffey** (Angel Studios, 96 megas, diciembre).

DMA y EAD también hacen lo suyo

BODY HARVEST 64 / Pesadilla de monstruos entre gráficos poligonales





F-ZERO 64 / Nintendo quiere explotar la velocidad







Como el F-Zero de toda la vida, pero las naves serán más grandes, los circuitos más renderizados, habrá más cámaras y todo será más rápido.

ZELDA 64 / Empieza a desentrañarse el misterio

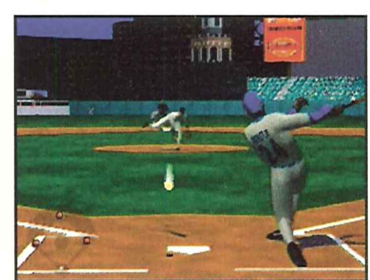
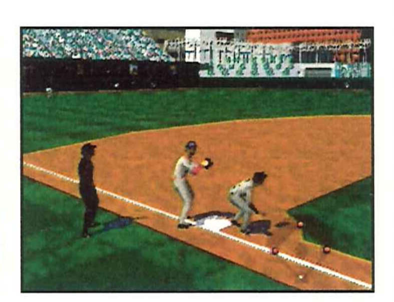




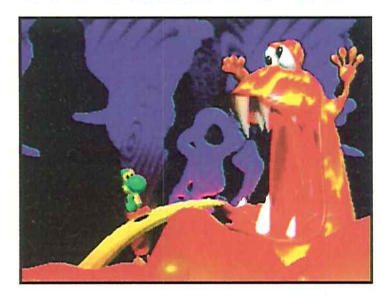


MLB KEN GRIFFEY / El juego de béisbol más real



YOSHI'S ISLAND 64 / Pondrá de moda las 2 dimensiones y media





Va a ser difícil encontrar un arcade tan bonito como éste. Echad un ojo a las nuevas imágenes y cuidado con la baba.

NINTENDO

Todo esto será para Game Boy

Muchas y jugosas novedades para Game Boy prepara la gran N. **DKL3** y **Wario Land 2** fueron las estrellas indiscutibles de la velada. Sobre el primero poco hay que decir, excepto que es la conversión del inclito y súper ventas DKC3 de SNES, o sea que preparaos para más tecnologia ACM, aunque todavia no sabemos cuándo va a salir en España. **Wario Land 2** transportará a Wario a un enigmático mundo donde suceden cosas muy extrañas. Tendremos que evitar trampas y accidentes para desvelar el misterio. El juego aparecerá en USA en diciembre.

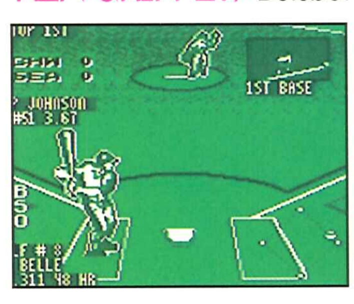
El carroussel Game Boy se completa con las nuevas aventuras del súper agente secreto en **007 James Bond**; **Tetris Plus**, el penúltimo Tetris que sale de la factoria; y **MLB Ken Griffey Baseball**, la conversión portátil de uno de los juegos de béisbol más celebrados en USA.

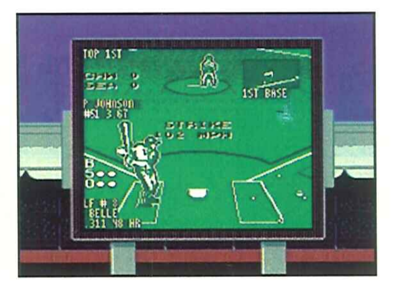
La portátil estará bien cubierta de cara al 98

007/Acción a raudales

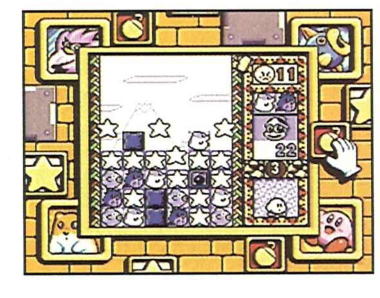


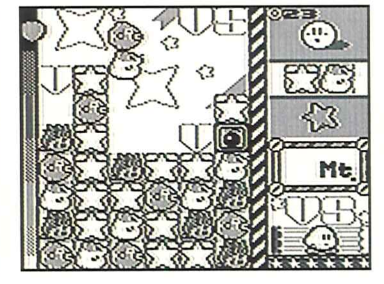
KEN GRIFFEY/Béisbol para los yanquis



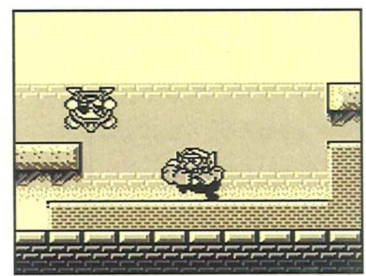


KIRBY STAR STACKER/Puzzles de toda la vida

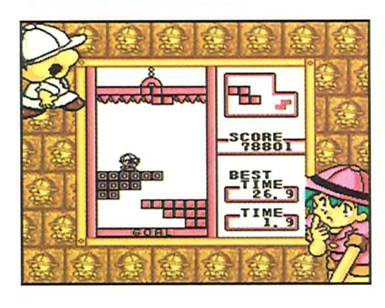


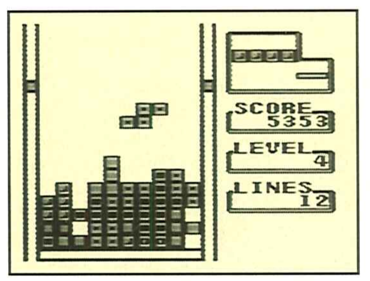


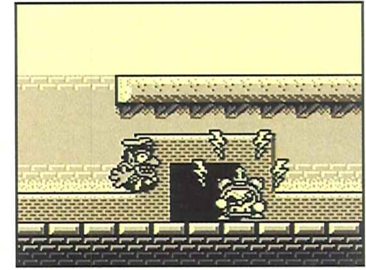
WARIo2/El esperado



TETRIS PLUS/Más Tetris, por favor







Lo último de Wario en portátil promete haceros pasar ratos divertidísimos. En noviembre...

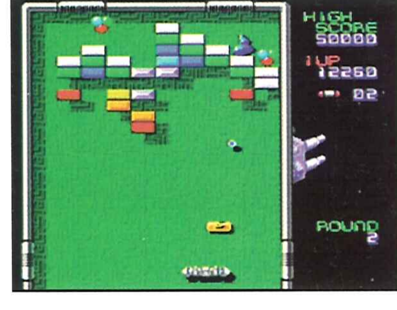
NINTENDO

Y esto viene para Super Nintendo

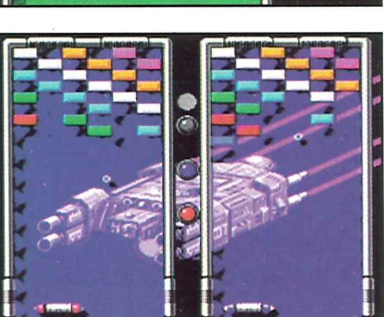
La Super desde luego no se llevó la palma en el tema novedades. Sólo tres títulos pasearon el palmito por el E3, dos de ellos "remakes" de arcades que triunfaron en los 70, concebidas para la nueva generación de jugones. Hablamos de **Arkanoid**, el destrozaladrillos, y **Space Invaders**, todo un clásico matamarcianos. Afortunadamente si que habia cosas nuevas. Nada menos que **Kirby 3**, nombre aún provisional para un cartucho que promete continuar con las mejores aventuras del gordiflón.

Clásicos de otros tiempos amenazan con invadirnos

ARKANOID/El destroza-ladrillos



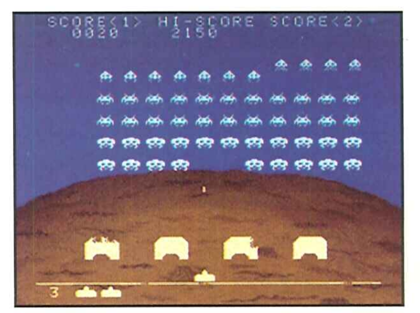
Es un clásico, pero al menos viene en plan estreno. Es la primera vez que el genuino Arkanoid viaja a 16 bits. ¡No es una copia!



SPACE INVADERS/Sin palabras



Al igual que Arkanoid, el original de recreativa es de Taito. Pegó muy fuerte en los 70, y ahora quiere reeditar viejos éxitos.



ENTRE BASTIDORES EN EL E3

CAPCOM, SIN LICENCIA

Dave Siller, de Capcom América, manifestó durante el E3 que hay conversaciones entre Nintendo y Capcom, pero que aún no hay confirmada ninguna licencia. Algo más allá fue **Yoshiki Okamoto**, director de desarrollo de Capcom Japón, revelando que estaban diseñando un "título muy popular" para la consola de Nintendo. Ni os lo imagináis: ¡un puzzle! Nada de Street Fighter 3 o Resident Evil 64. No hay quien se lo crea.

CONFIRMADO: NUEVO DONKEY EN CAMINO

Howard Lincoln, cabeza visible de Nintendo América, ha hecho las veces de portador de buenas noticias durante el E3. Por empezar por alguna, confirmó que hay en desarrollo un nuevo juego de Donkey Kong, pero no quiso aclarar si se trataba de la cuarta entrega para Super Nintendo o del esperado DKC64. ¡Cómo les gustan los misterios a estos tíos!

EL ARMA SECRETA DE NUBY

Nuby, reputado fabricante de periféricos, también está metida en el ajo N64. De momento quieren crear una pistola por infrarrojos para hacerla funcionar con un juego de disparos que desarrollan junto a un "third partie". No hay nombres, ni fechas.

WAVE Y MARIO PASADOS POR EL RUMBLE PAK

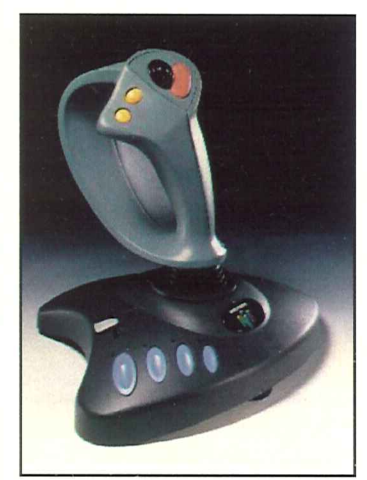
Wave Race y Super Mario 64 están siendo reprogramados para hacerlos compatibles con el electrizante Rumble pak. Sabemos de buena tinta que la operación no es nada complicada, así que este avance se puede tornar en algo así como que Nintendo anunció que en breve se pondrán a la venta ambos juegos en formato Rumble. Una buena noticia, en especial para los que aún no se han hecho con ambos cartuchos.

VIC TOKAI ANUNCIA NUEVOS TÍTULOS

La compañía japonesa avanzó que están trabajando en tres nuevos juegos para N64. El primero es una conversión de un "racing game" que acaba de salir para PC, pero del que no quisieron decir el nombre: ¿quizá Carmaggedon? El segundo se llama GO-GO 13 y de momento sólo sabemos que aparecerá a mediados de 1998. Y el tercero es un secreto total, para variar.

¿NINTENDO AHORA EN PC?

Pues eso parece, al menos a juzgar por esta suculenta imagen. La noticia dice que el grupo LARAL se encargará del marketing de una



nueva línea de accesorios multimedia diseñados por Nintendo. De momento aquí tenéis este joystick de excepcional pinta y dentro de nada también habrá auriculares sin cables. Se esperan más productos para después del verano.

BAJA EL PRECIO DE LOS "THIRD PARTIES" DE N64

La noticia que todos esperábamos por fin se ha producido, y claro, tenía que ser en el E3, con la trascendencia que todo tiene allí. Bien pues Nintendo ha recortado el precio de los cartuchos de los licenciatarios (third parties). Se pretende que la medida repercuta de forma inmediata en USA y Europa, y se supone que será la propia Nintendo (Japón) la que corra con todos los gastos.

KEMCO VENDE TOP GEAR BARATO

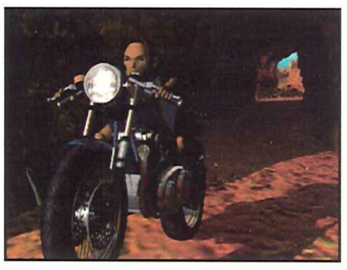
Algunos presentaron sus juegos, otros vendieron las licencias. Kemco aprovechó el viaje a Atlanta para negociar la venta de Top Gear Rally, el súper arcade de coches para N64. "Tenemos suficiente dinero para publicar el juego, eso no es problema -declaró un representante de Kemco-, es sólo que hay compañías que lo han visto y están muy interesadas en comprar nuestro producto".

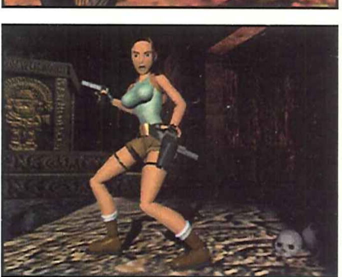
PILOTWINGS 2 EN PROCESO

Gary Brandy, manager de desarrollo de Paradigm Ent., confirmó a nuestros enviados especiales al show que habrá una secuela de Pilotwings 64 y que de hecho ya están trabajando en ella. ¿Para N64 o 64DD? Eso dependerá de las preferencias de Nintendo. Y punto.

LARA, LARA, LARA

Lean y salten de alegría: **Jeremy Smith**, jefazo de Core Design, ha declarado durante el show que su compañía estaba ansiosa por ponerse a desarrollar juegos para N64. No hizo falta preguntar, él solito confirmó que habría un Tomb Raider pero que aún no se podía enseñar ninguna pantalla.





Además, Lara fue una de las estrellas "fugaces" del vídeo que Nintendo mostró durante la conferencia de prensa que se celebró justo antes de comenzar el E3. Recibida la noticia, todos nos hemos puesto a especular con que si lo que viene de Lara será la segunda entrega, que sale dentro de nada, o será un cóctel de las dos o sólo la primera...

MÁS PADS PARA N64

ACT Labs, compañía canadiense especializada en periféricos programables, ha presentado un revolucionario joystick para Nintendo 64. Se llama N64 Nitro Pad, y entre otros avances incluirá un botón "20 en uno", para 20 configuraciones diferentes, y un "push button" con display en el que podremos ver 4 configuraciones de botones.

Todos los mapas con pelos y señales (y 2)

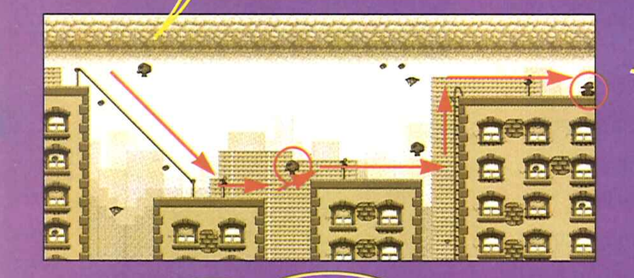
Game Boy

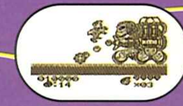
Segunda y definitiva entrega de mapas y consejos de Spirou. Añadimos los passwords para ponéroslo todavía más fácil.

SPIROU

Estos **robots voladores** no son muy peligrosos, pero sí súper molestos, ya que están justo en el punto donde hay que saltar. Además, este salto debe estar calculado a la perfección o si no te quedarás en el intento.

Fase 6. Buscando camorra

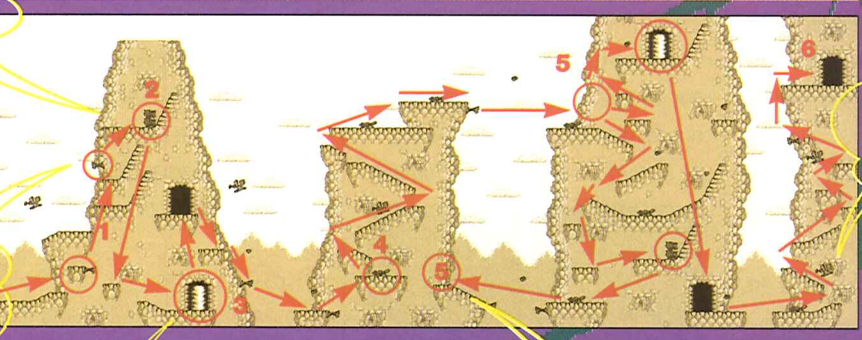




Acaba con este bicho (el del mapa) de un par de disparos y prepárate para enfrentarte a un enemigo de importancia. Se trata de un **gigantesco monstruo con ruedas**, empeñado en aplastarnos con su bola de pinchos. Y tú con una pistolita. Pues nada, dispara todo lo que puedas y salta cuando te lance el instrumento.

Los **cerdifantes** son la clave de esta fase. Al llegar hasta ellos desaparecerán dejando en su lugar un arma llamado **arenotrón**. Gracias a ella podrás derribar bloques de piedra.

Fase 8. La escalada



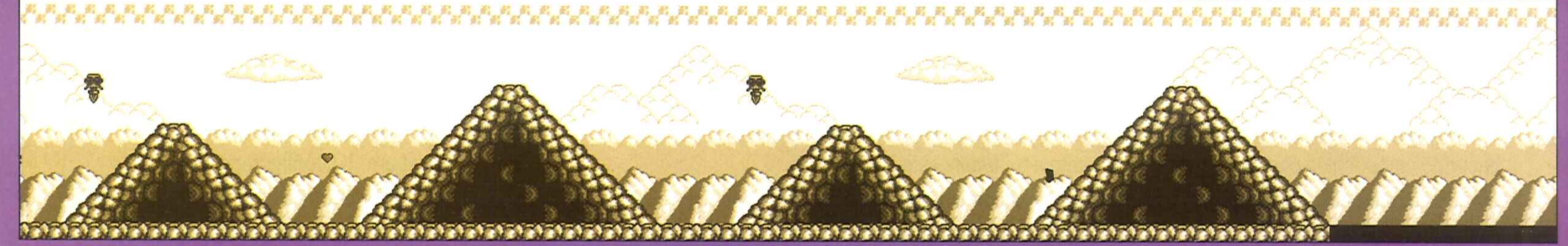
Para dificultar la escalada se han añadido algunos enemigos del tipo comadreja, buitre y demás propios de este clima. Eramos pocos y...

Las **ramas** que sobresalen te impulsan a zonas más altas. Son imprescindibles para superar zonas enormes en las que no hay nada.

Esta **puerta bloqueada** se abrirá fácilmente con el **arenotrón**.

Como verás, la siguiente puerta también está bloqueada, y tú no tienes arenotrón. Para abrirla, debes hacer lo siguiente: **Antes de llegar a la puerta, baja en dirección al punto** que señalamos en el mapa con el número 5. Por el camino te toparás con un **cerdifante** que te dará la pieza. Ahora ve hacia la puerta y desbloquéala.

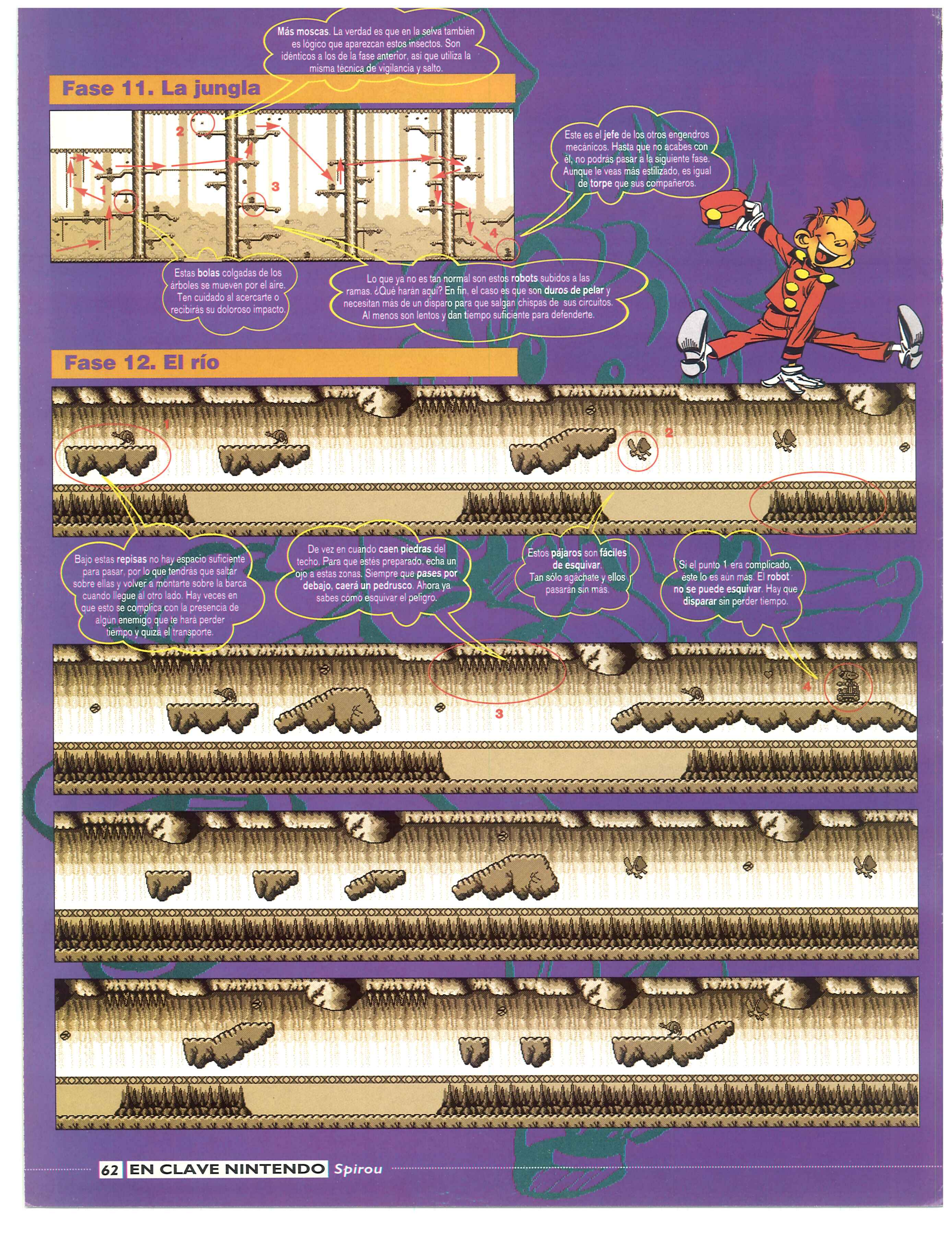
Fase 7. Spirou, el matamarcianos



En esta fase hay poco que destacar. Es un nivel estilo **matamarcianos** donde sólo hay que **disparar a todo lo que se mueva**, **esquivar** a los enemigos que no puedas derribar y **evitar** las montañas. Hay una cosa que sí puede interesarte, y es que existe un tipo de **nave más alargada** que el resto, que al derribarla suelta un **barril de fuel. Cógelo** o de lo contrario durarás menos que un caramelo a la puerta del colegio. Y cógelos todos, que **el depósito de gasolina es bastante escaso**. Por cierto, el mapeado, como supondrás, es mucho más largo, pero como todo tiene la misma pinta hemos decidido sacar lo más representativo.



Fase 9. Las catacumbas
Estas repisas son muy frágiles. No permanezcas mucho tiempo sobre ellas o no caerás precisamente en blando.
1
2
Estas tumbas guardan desagradables sorpresas que aparecen cuando menos lo esperas. Lo mejor es que vayas paso a paso controlando la situación.
Cuando veas estos pinchos salta tan rápido como puedas o el scroll te empujará hacia ellos.
No te olvides de las repisas. Ya sabes: no estés más tiempo que el necesario para ir a tierra firme.
3
4
5
Desde luego son feos y tienen malas intenciones. Mira su boca y verás el chorro de fuego que expulsan. Quizá una mala digestión...
El final (sí, nos hemos saltado un trozo de mapa) es muy chungo. Esperan todos los peligros del mundo juntos: tumbas, pinchos, repisas...
Fase 10. El pantano
1
2
3
En esta fase abundan los hipopótamos que, afortunadamente, son aliados de Spirou. Aprovecha su elástico lomo para rebotar sobre él y saltar zonas de agua. Aunque no los hayamos marcado con un número, en todos podrás emplear la misma técnica de salto.
Los enemigos que deambulan por las ramas no deben suponer ningún obstáculo. Basta con saltarlos o disparar si se ponen muy pesados.
Las moscas están por todas partes, y en un pantano con más razón aún. Lo cierto es que son peligrosas porque ocupan las zonas de salto y pueden "robarte" energía al ir de una rama a otra. Observa su recorrido y salta en el momento más oportuno.
Guía Clásica



Más moscas. La verdad es que en la selva también es lógico que aparezcan estos insectos. Son idénticos a los de la fase anterior, así que utiliza la misma técnica de vigilancia y salto.

Fase 11. La jungla

Este es el **jefe** de los otros engendros mecánicos. Hasta que no acabes con él, no podrás pasar a la siguiente fase. Aunque le veas más estilizado, es igual de **torpe** que sus compañeros.

Estas **bolas** colgadas de los árboles se mueven por el aire. Ten cuidado al acercarte o recibirás su doloroso impacto.

Lo que ya no es tan normal son estos **robots** subidos a las ramas. ¿Qué harán aquí? En fin, el caso es que son **duros de pelar** y necesitan más de un disparo para que salgan chispas de sus circuitos. Al menos son lentos y dan tiempo suficiente para defenderte.

Fase 12. El río

Bajo estas **repisas** no hay espacio suficiente para pasar, por lo que tendrás que saltar sobre ellas y volver a montarte sobre la barca cuando llegue al otro lado. Hay veces en que esto se complica con la presencia de algún enemigo que te hará perder tiempo y quizá el transporte.

De vez en cuando **caen piedras** del techo. Para que estés preparado, echa un ojo a estas zonas. Siempre que **pases por debajo, caerá un pedrusco**. Ahora ya sabes cómo esquivar el peligro.

Estos **pájaros** son **fáciles de esquivar**. Tan sólo agáchate y ellos pasarán sin más.

Si el punto 1 era complicado, éste lo es aún más. El **robot no se puede esquivar**. Hay que **disparar** sin perder tiempo.





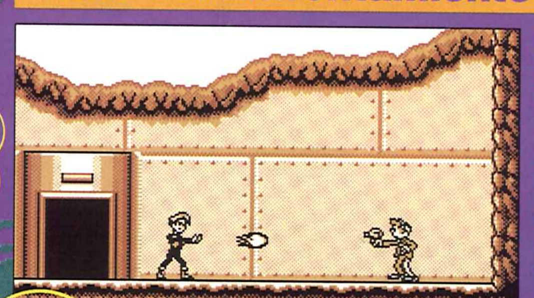




PASSWORD

Sólo hay dos, pero bueno, algo es algo. El primero te traslada directamente al **nivel 5** (Más rascacielos) que analizamos en el número anterior. Si introduces el segundo password, comenzarás en la **fase 10** (el pantano). Introdúcelos justo antes de empezar a jugar, sin pasar después por las opciones, o no valdrán.

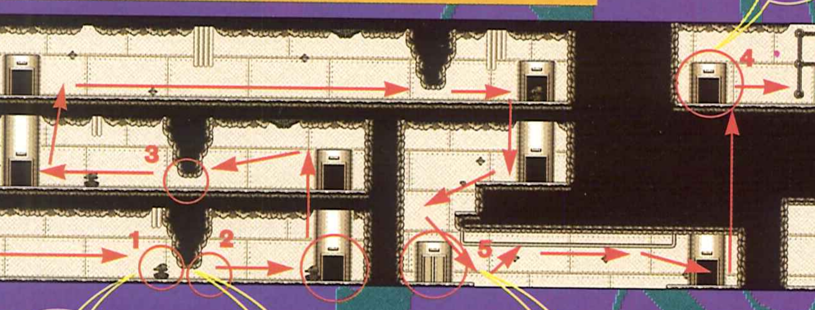
Fase 15. Enfrentamiento final



En esta pantalla se produce el **enfrentamiento definitivo**. La táctica consiste en **esquivar el proyectil**, y saltar sobre Cianuro cuando veas que se acerca a toda velocidad. Ponte a pegar tiros como un loco en cuanto se detenga.

Fase 13. Abriendo camino

Ve hacia este robot. Hazlo desaparecer y **recoge la bomba de relojería** que deja. Es fundamental



(1) Estos **sensores de movimiento** te localizan e intentan liquidarte. **(2)** Las **descargas eléctricas** son más peligrosas en el agua. Bucea cuando se abra la barrera, espera a que se abra la otra y pasa. Más adelante hay otra igual.

Deja la bomba en este punto y espera a que se abra un nuevo camino para avanzar.

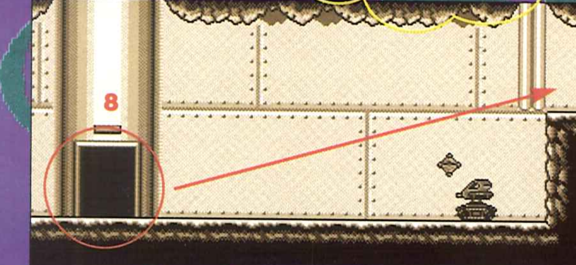
(6, 7 y 8) Debes **repetir los** mismos **pasos** que en los puntos **3, 4 y 5**, y en el mismo orden. Es decir: destrozar al robot y coger la bomba, depositarla en el lugar marcado con un 8 y luego saltar antes del final de la caída.

La **cuesta** es muy **empinada** y bajarás a mucha velocidad. Justo en el punto indicado en el mapa **salta a la repisa de la derecha** para continuar.

Fase 14. El laboratorio

Siempre que veas una **puerta abierta** debes pasar. Mira el mapa para ver dónde te conduce.

Para que se abra la siguiente puerta debes alcanzar **8 veces** a este sirviente de los malos. Y no te olvides de protegerte de sus ataques.



Regresa al punto que marcamos con un 5 y verás que ahora la puerta está abierta. Tras introducirte por ella **aparecerás en el punto 8**.

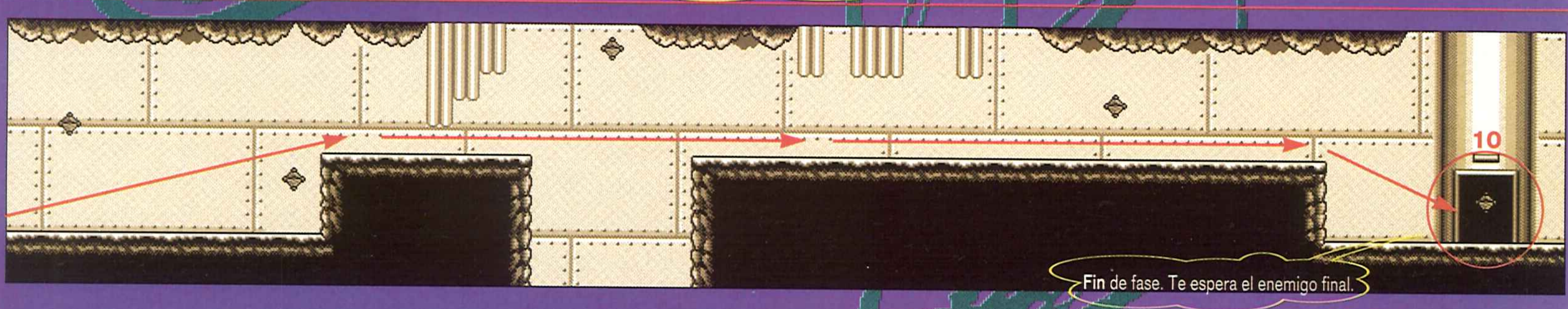
Típicos robots ya conocidos por todos. Su comportamiento siempre es igual

(2 y 3) Para pasar por estas zonas estrechas utiliza el **movimiento deslizante** (mientras corres, pulsa ABAJO)

Esta puerta está cerrada. Salta y **agárrate al cable de arriba** para sortear el agujero. Mientras cruzas, estás indefenso.

El **núcleo central**. Dispáralo. Tienes **75 segundos** para huir antes de que explote todo

Esta zona es de **máxima dificultad**. Debemos **ajustar** lo más posible los saltos, y para colmo estos bichitos no hacen más que incordiar. Lo mejor es que primero te deshagas de ellos con tu pistola y luego intentes el salto.



Fin de fase. Te espera el enemigo final.



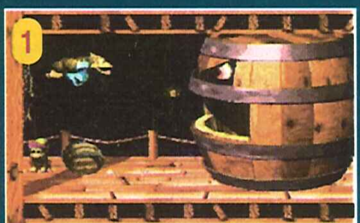
Os dijimos cómo conseguir el 103% en DKC3, pero todavía guardábamos una sorpresa para el final: las claves para acabar con los jefes de fase.

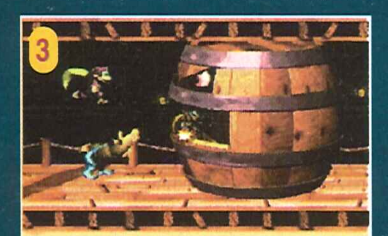
Especial Jefes finales DKC3

¡La madre de todas las batallas!

Lake Orangatanga

Belcha's Barn

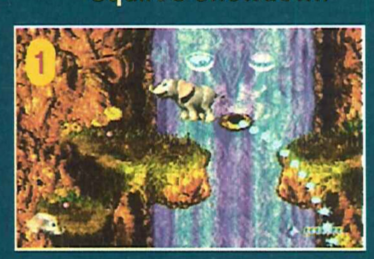




Belcha es un **enorme barril** con una boca asi de grande 1, que se empeña en empujar a Dixie y Kiddy para hacerles caer. Su **punto débil** es que tiene unas digestiones muy pesadas, asi que aprovecha para meterle unos cuantos escarabajos-guindilla de la siguiente manera. **Salta sobre los barriles** que lanza 2 para que aparezca uno de esos **escarabajos**, y salta otra vez sobre el bichejo para que se dé la vuelta. Ahora viene lo más difícil, que es hacer que **Belcha se lo trague**. Tienes que saltar y lanzárselo justo cuando estés a la altura de su boca 3. Cada escarabajo que se coma le hará retroceder un poco, y acabará cayéndose de la plataforma.

Cotton-Top Cove

Squirt's Showdown







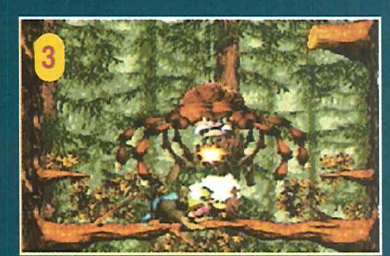
El **elefante Ellie** protagoniza un duelo para gente hábil. La clave está en **moverte por las plataformas sin resbalarte**, ya que tienes que ir saltando de una a otra para evitar que te alcance el chorro de agua 1. Cuando la "ducha" se detiene, tu enemigo asoma los ojos por la cascada, momento que debes aprovechar para disparar agua con la trompa 2. Si te quedas sin munición, puedes "rellenarte" pulsando Abajo y A, o con el botón L cuando estés cerca de la cascada. En esta operación perderás un par de segundos, asi que ten mucho cuidado o acabarás en remojo. Repite la maniobra con el otro ojo para alcanzar la victoria 3.

Kremwood Forest

Arich's Ambush

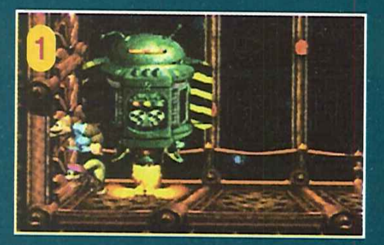






Si quieres salir vivo del bosque de Kremwood tendrás que deshacerte de la araña Arich. Y para ello nada mejor que **golpearla en la mandíbula con unos cuantos barriles** 1. El primero lo trae sobre su lomo, y los siguientes aparecen en la rama superior derecha 2. Puedes subirte en Arich para cogerlos, **evitando el roce de sus afiladas uñas**. Cuando ya tengas uno, ponte debajo suyo y espera a que **se descuelgue** para darle con él en los morros 3. Tras el segundo impacto, Arich comenzará a **escupir pequeñas bolas verdes** que rebotan en las paredes. No pierdas los nervios y **protégete debajo de la rama inferior izquierda.**

Mekanos
Kaos Karnage



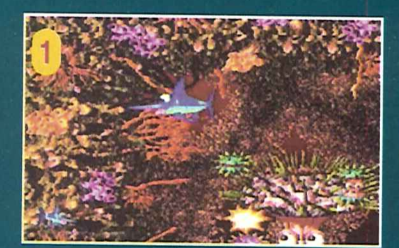
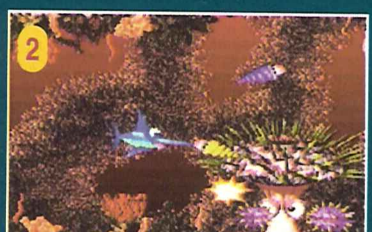
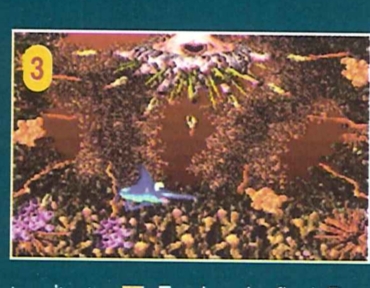

La primera intención de Kaos es comer monos a la brasa, así que **sitúate en una esquina** y salta cuando se acerque para **no quemarte** 1. Cuando se detenga, **usa las hélices** para subir y salta sobre su cabeza, **esquivando los guantes de boxeo** que tratan de impedírtelo 2. Después de tres toques, la cabeza se separa, pero la rutina sigue siendo la misma. Un toque más, y comenzará a disparar **rayos láser** (el visor brilla con fuerza antes de abrir fuego). Evita los disparos y golpéale dos veces más para ganarle.

K3
Bleak's House




Bleak puede aparecer al **fondo de la pantalla o en primer plano** 1, así que debes **ajustar tus lanzamientos** pulsando Arriba o Abajo (el punto azul de la izquierda indica el alcance de tus bolazos). De vez en cuando, tu enemigo usa su sombrero para disparar series de bolas más grandes 2. Presta atención y sitúate en un lugar donde no te alcancen. Con puntería y un poco de paciencia, el muñeco de nieve **se derretirá después de seis toques**.

Razor Ridge
Barbos's Barrier

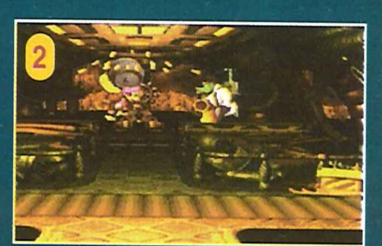
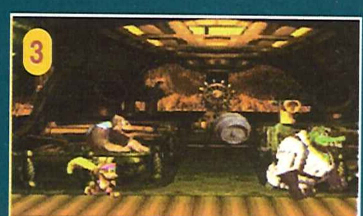

Primero tienes que **pinchar a los pequeños erizos** que suben para que reboten y eliminen los escudos que protegen a Barbos 1. El siguiente paso consiste en esquivar los misiles que te persiguen y tratar de que apunten hacia él cuando se pongan intermitentes 2. En el asalto final, Barbos te **lanza sus pinchos** 3. Esquiva la primera oleada y sube a la parte de arriba, junto a él pero sin tocarle. Allí estarás a salvo y podrás **golpearle tres veces más**.

Kaos Kore
Kastle Kaos




Deshazte de Kaos **rompiéndole un par de barriles** en la cabeza 1. Cuando salga el **Barón K.Roolenstein**, tira de las asas del techo para que caiga el barril de turno y golpéale con él en la espalda. Después conectará un **arco eléctrico**. Para conseguir ahora el barril, ve de asa en asa hasta la que está más a la izquierda (el barril cae en la plataforma de la derecha) 2. En la siguiente fase, el Barón pone en marcha una **plataforma móvil**. Esta vez el asa que libera el barril está a la derecha del todo, y tienes que ir hasta allí pasando por debajo suyo. Finalmente, el arco eléctrico se volverá intermitente. Aprovecha los momentos de calma para cruzar la habitación y hacer caer más barriles.

Krematoa
Knautilus


¡El barón ha vuelto!.**Esquiva las bolas de fuego** que te dispara 1 y lanza el barril dentro del agujero del techo 2. Si has calculado bien, saldrá por el fondo y caerá justo sobre su espalda. Cuando Roolenstein aparezca junto a ti, súbete a los laterales y lanza el barril desde allí 3. Ya al final tienes que **evitar el arco** eléctrico que cruza la habitación colocando el **barril metálico** delante de Dixie y Kiddy 4. Cuando pare, lánzaselo varias veces más.

Super Nintendo

TERRANIGMA

Lo que siempre quisiste saber pero nunca te atreviste a preguntar

50 CUESTIONES FUNDAMENTALES

Para poner la guinda al tema Terranigma, aquí tienes las 50 preguntas y respuestas más importantes del juego. Puedes recurrir a ellas cada que vez que te sientas perdido en mitad de una torre, o del lago, o simplemente no sepas qué hacer.

Estoy cerca de Krysta visitando las torres, pero no puedo entrar en la Torre 3. ¿Estoy haciendo algo mal?
Esas torres deben ser recorridas en orden. Hasta que no hayas solucionado la 1 y la 2, no entrarás en la 3.

No puedo pasar del tercer piso en la Torre 1.
En la parte inferior izquierda de ese piso encontrarás una ventana rota por la que podrás escalar al cuarto piso.

En la cuarta torre no sé por donde avanzar para conseguir que renazca otro continente.
Cuando llegues a una habitación grande con cuatro agujeros en el suelo, lánzate por el que hay en la parte inferior derecha. Si continúas por ese camino, conseguirás el objetivo.

En la segunda torre no consigo hacer nada. Está todo lleno de estatuas y no veo ninguna puerta.
Fíjate en las gemas que tienen en la frente las estatuas. Las que las tengan rosas se pueden empujar para abrir nuevos caminos.

No puedo acceder a la quinta torre y ya he solucionado las cuatro anteriores.
En la cuarta torre debes conseguir el Hilo de Diamante y llevárselo a Naomi en Krysta para que te borde una capa que te proteja de los ataques de los enemigos que moran en la Torre que mencionas. Cuando la tengas, equípate con ella y pasarás sin problemas.

Además de las cinco torres, ¿hay que hacer algo más aquí?
Sí. En el mapa hay un pequeño punto que se corresponde con Polinesia. Debes hacer que renazca esta tierra para que luego puedas ir allí cuando alcances la superficie.

¿Por qué hay que conseguir que renazcan los continentes?
Por el momento estás en el mundo subterráneo y ahora no le encontrarás utilidad, pero pronto llegarás a la superficie y necesitarás lugares a los que ir. Precisamente las zonas que hayas hecho renacer.

Estoy en Siemviva y no no tengo ni idea de lo que hacer.
En un momento determinado, eliminarás a un enemigo que liberará su alma y te conducirá a una caverna subterránea donde conseguirás las Hojas Gigantes. Es un poco enrevesado, pero gracias a ellas podrás caminar por el agua.

Cada vez que paso a una caverna con un monstruo en Siemviva me mata sin más.
Es fácil. Necesitas equiparte con las Gotas de Ra, que son un potente antídoto contra los gases mortales que lanza el bicho al que te refieres.

He llegado a Luran ,y aunque creo que me he recorrido todo, sigo sin encontrar al perro de Mei-Lin.

En la parte Este hay una puerta a la espalda de una casa. No se ve, pero si te fijas con atención te darás cuenta de que hay gente entrando por allí. Sigue ese camino y llegarás hasta un cementerio donde encontrarás al can.

He conseguido los garfios pero no sé qué utilidad tienen.

A lo largo de la aventura te encontrarás paredes agujereadas. Esos muros se pueden escalar gracias a los garfios. De hecho son uno de los objetos más preciados, porque podrás utilizarlos en un buen número de escenarios.

¿Cómo hago renacer al viento?

Una gaviota te llevará hasta Hurcania. Allí verás una cueva con tres piedras. Lánzalas al vacío.

En Zoe hay zonas que no puedo alcanzar. ¿Hay alguna manera de hacerlo?

A medida que vayas activando los Altares irá apareciendo agua. Aprovecha el líquido elemento y tus dotes de nadador, para alcanzar zonas a las que antes era imposible llegar.

En Grecliff hay zonas bloqueadas por piedras que me impiden avanzar. ¿Debo ir por otro camino?

No. Lo que tienes que hacer es destrozar las piedras con la Lanza de Piedra. Arma que encontrarás en esta misma zona.



Parece tan frágil que se podría destrozar de un soplido.

Para activar el segundo Altar llego hasta un sapo que me dice que es posible derribar la pared. Pero, ¿cómo?

Debes dejar que el sapo te empuje con uno de sus soplidos hacia esa pared de la derecha. Es fundamental que lo que te empuje sea una bolita azul y no la nube tóxica morada. Será tu propio cuerpo el que al final destroce la pared.

Ya he activado los Altares y he vuelto a Safarium. ¿Tengo que hacer algo más aquí?

Pues sí. Debes ir por la cueva de arriba y llegar hasta Leonera. Allí tienes que hablar con los leones jefes de la manada, que te pedirán un pequeño favor relacionado con su pequeño cachorro.

¿Cómo puedo eliminar a Fangosa en Cañón?

Observa como el pequeño Leo te lanza piedras desde donde se encuentra. Recógelas y lánzaselas al monstruo. Eso sí, debes hacer el lanzamiento al mismo tiempo que saltas porque de lo contrario no llegarán hasta arriba.

¿Cómo puedo evitar a los fantasmas de Luran?

Sólo necesitas conseguir el Sello Sagrado para estar protegido.

No encuentro la seta que supuestamente hay en el bosque Musgoso.

Vaya que si la hay. Está a la derecha, oculta por la sombra de un gran árbol. Fíjate bien y la verás.

¿Para qué vale la seta?

Entrégasela al farmacéutico que hay en la pensión y te la cambiará por un potente somnífero. Utilízalo en las cocinas del castillo y se dormirá todo el mundo. Así podrás liberar al prisionero Rob Wood.

En Norfesta me pierdo constantemente. ¿Hay alguna manera de encontrar el camino correcto?

Basta con que en el Castillo de Loira llegues a la habitación del rey y empujes una estatua. Se abrirá un pasadizo que te conducirá hasta un objeto llamado Campana Protectora. Selecciónalo en tu inventario y verás cómo suena cada vez que coges el camino correcto en Norfesta.

Hay un momento en Norfesta en el que llego hasta un puente roto que no puedo atravesar. ¿Hay que reparar el puente?

No, basta con que sigas el camino por el sendero de la derecha y avances por las zonas de oscuridad.

Cuando llego a Storkolm hay una manda de lobos que me impiden el paso. Necesito algún consejo...

A ver si te vale éste. Antes de entrar a la ciudad debes buscar, por las zonas más oscuras de los bosques de Norfesta, un cofre que contiene un silbato que emite un agudo sonido. A continuación, basta con que lo selecciones en tu inventario y verás como los lobos no se atreven a acercarse a ti.

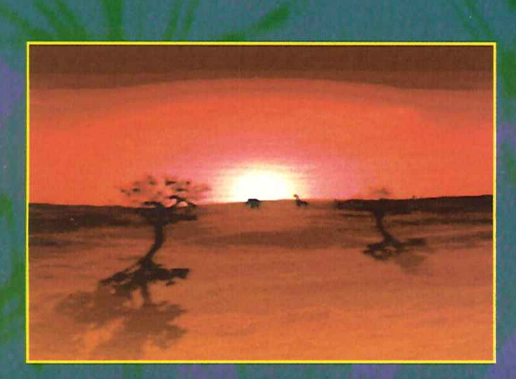


En el castillo de Litz, ¿dónde puedo conseguir el rubí?

Debes llegar a una habitación con unas cadenas que se pueden mover. Cada vez que las cambies de posición aparecerá un número. Pon la contraseña 283 un par de veces y oirás un ruido. Ahora busca tres lámparas en un pasillo. El efecto de la contraseña ha hecho que las lámparas desciendan y puedas subirte a ellas. Salta a la derecha y en un cofre encontrarás la joya.

¿A quién debo votar en las elecciones de Loira? ¿A Jean o a Louis?

El candidato Jean es mejor. En poco tiempo hará que la ciudad se convierta en una de las más prósperas de toda Europa. O sea que cumple sus promesas...







Estoy en el castillo de Litz y me ocurre que al derrotar a un enemigo, su alma me pide que le lleve conmigo. ¿Debo aceptar la propuesta?
Sí, aunque al principio no lo parezca, porque esa alma pronto encontrará un cuerpo y se enfrentará a ti. Lo bueno vendrá luego, cuando consigas derrotarle. Entonces se abrirá un nuevo camino que te resultará fundamental, por que por allí deberás encaminarte para conseguir las joyas que necesitas.



Intento acceder a la caverna que hay en la zona de los Grandes Lagos y alguien me bloquea la entrada.
Se trata de Servas, que espera a su novia. Para hacer que se mueva tienes que ir a la Torre de las Sirenas y conseguir un anillo. Una vez que se lo entregues, te dejará vía libre en tus investigaciones.

¿Cómo puedo derrotar a Bloody Mary?
Con paciencia. No dejes de moverte a su alrededor y ataca en el momento más oportuno. Evita que las cinco joyas que la rodean te alcancen y procura llevar tus bulbos de energía a tope.

Creo que ya he hecho todo lo que podía en Litz y no ocurre nada. ¿Qué me falta?
Pasa la noche en el hotel y verás que en mitad de un sueño aparecerá Fidia para pedirte un favor: cuidar de la princesa mientras ella se ocupa de otro asunto.

¿Cómo se construye el puente que cruza el río Coloso?
Al norte de ese río (cerca de los Grandes Lagos), encontrarás un bosque llamado Guminia con dos Duendes de los árboles. Si les vences, conseguirás un trozo de madera. Para construir el puente necesitas nueve trozos de madera y luego entregárselos al hombre solitario que hay junto al río.

Creo que en este juego se puede manejar un barco pero yo no consigo dar con él. ¿Hay que comprarlo en algún sitio?
No. Desde Liotto sale un barco hacia la Torre de las Sirenas. Si liberas a los habitantes de los monstruos que impiden la pesca –y que se encuentran en esa torre– recibirás como recompensa un barco.

En la Torre de las Sirenas hay dos peces verdes y uno rojo, ¿a cuál debo atacar?
Debes esquivar a los peces verdes y atacar al rojo.

¿Para qué vale la Hierbabuena de la cueva de los Grandes Lagos?
Te permitirá bucear. En esta zona es útil porque hay pasadizos secretos bajo el agua.



No entiendo nada sobre el mundo de la superficie y el mundo subterráneo. ¿Me lo podrías explicar?
Es complicado, pero lo intentaré. El juego propone que hay dos mundos. El subterráneo sería el lado oscuro, que representa Krysta, y el de la superficie son los continentes que hiciste renacer al principio del juego, los buenos de la película. Se supone que cada persona del mundo subterráneo tiene su doble en el mundo de la superficie, pero ambos se necesitan para subsistir, para que haya un equilibrio en la tierra. Los planes de Berruga son eliminar la superficie y dominar el mundo, cosa que debes evitar aunque te cueste la vida ya que, recordemos, tu provienes del mundo de la oscuridad.

Cuando intento atravesar una catarata me arrastra la fuerza del agua. ¿Qué debo encontrar y dónde?
Vaya, vaya, pues necesitas el Ancla Mágica, que podrás conseguir lanzándote pegado al borde de la izquierda desde lo alto de otra catarata. Caerás sobre una repisa en la que hay un cofre, que a su vez contiene el citado instrumento.

¿Dónde puedo conseguir los zapatos turbo?
Se encuentran en Australia y con ellos podrás correr muy deprisa. Son imprescindibles en Yamei para entrar al Castillo del Dragón.

¿Hay algún pasadizo secreto en el Castillo del Dragón?
Hay más de uno, pero el más complicado es uno que está en una sala situada a la izquierda del punto donde comienzas a investigar el Castillo. Verás seis velas encendidas y seis jarrones de agua. Apaga las velas con los jarrones y aparecerá una nueva ruta.

Ya tengo el avión y Willy ha construido la pista de aterrizaje. ¿Dónde voy ahora?
Al oeste de Siberia encontrarás una zona llamada Devota. La localizarás enseguida porque es el único punto donde hay otra pista. Willy te dará instrucciones para aterrizar.

¿Es posible derrotar a Megatrón, el robot de Berruga?
Pues es muy difícil, pero posible. La manera más fácil de hacerlo pasa por comprar la Armadura Roja de la tienda por 6.660$ y combinarla con la Lanza Crucial. Además, debes estar, al menos, en el nivel 28. Y sobre todo tener mucha suerte. No te olvides que las patas son su punto débil.

Tras la conversación con Berruga me he despertado en Lhasa sin saber qué hacer.
Acude a ver a Lord Kumari y él te aclarará la situación. Tu siguiente objetivo son las Piedras Lunares.







¿Dónde se encuentran las cinco Piedras Lunares?
En Groenlandia, Astárica (en Sudamérica), Sahara, Airsrock (en Australia) y Neotokio.

He escapado del zeppelín con la gaviota. ¿Debo buscar a mis amigos o intentar regresar?
No puedes hacer nada por tus colegas de aventura. Sólo debes regresar al mundo de la oscuridad para acabar lo que empezaste. Ve al Portal en Sudamérica y habla con Colón que te está esperando allí.

Estoy buscando la piedra de Neotokio y no encuentro nada ni a nadie. ¿Hacia dónde me dirijo?
Debes acudir al edificio de la policía para conseguir un receptor. Con este aparato podrás abrir la puerta de bajada a los canales y seguir por allí el camino hasta rescatar a la niña que posee la Piedra.

¿En qué parte de Groenlandia está la piedra?
Para conseguirla, ve al campamento de pingüinos y cambia una orquidea por la piedra.

Ya tengo las cinco piedras, ¿dónde las coloco?
Debes ir a Dryvale, en el Polo Sur, y colocarlas sobre cada uno de los altares con forma de calavera.

¿Cómo puedo acabar con Berruga?
Pon las siete bombas de relojeria en las terminales de ordenador.

He vuelto al mundo subterráneo. ¿Qué hago ahora?
Vuelve a visitar la sala la habitación de Sabio y habla con él. Descubrirás la verdadera identidad de este macabro personaje.

¿Cómo puedo llegar hasta Groenlandia?
En Sudamérica existe una zona de descanso en la que hay un pájaro que estará encantado de transportarte hasta allí. No hay otra manera de llegar.



¿Hay alguna técnica para acabar con Gaia Oscura?
Lo único que puedes hacer es colocarte a izquierda o derecha del escenario de combate para evitar sus ataques, a excepción de la Ira de Gaia, que deberás moverte para que no te alcance y luego devolverle las bolas de energía que te lanza. Cuando su propio arma le alcance, esquiva su cabeza y sigue con la misma técnica. Y sobre todo, ten paciencia porque es duro de pelar.



¿Es Ragnara el último monstruo del juego?
Puedes estar tranquilo, lo es. Y no olvides que este personaje te dejará muy pocos segundos para lanzar tus ataques. El resto del tiempo te toca defenderte.





PILOTWINGS 64
MÁS TRUCOS

Para ser un piloto de primera sólo hacen falta tres cosas: pasión por volar, un buen vehículo y seguir nuestra selección de trucos.

ESTRELLAS PARA CONVERTIRSE EN HOMBRE PÁJARO









La de **Holiday Island** 1 está debajo de una especie de arco excavado en la roca que hay en la costa. Para encontrar la de **Everfrost Island** 2 tienes que meterte en la cueva de la que brota la cascada de la derecha y bajar por una cavidad de forma hexagonal que hay al final. En **Crescent Island** 3, se halla dentro de otra cueva que hay en uno de los acantilados que bordean el perímetro de la isla. Por último, la de **Little States** 4 está justo en el Central Park de Nueva York.

LA PRIMERA GRUTA A LA DERECHA







Una de las misiones más difíciles de Pilotwings 64 es la que te obliga a **cruzar las cavernas de Crescent Island**. La verdad es que hace falta ser un verdadero experto para conseguirlo, pero también existe un pequeño atajo que te puede ser de gran utilidad. Ve **contando las antorchas que pasas** desde la entrada hasta llegar a la **sexta**, que se encuentra a tu derecha según avanzas. Justo a su lado se entra en un **pasadizo** que te lleva directamente **a la gran cueva** que hay cerca del final del trayecto. Todavía falta un poco para conseguir el objetivo, pero no nos negarás que asi es mucho más sencillo... y corto.

ENTRAS DE DÍA Y SALES DE NOCHE

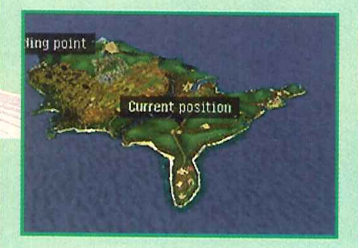






¿Te apetece entrar en un agujero temporal? Pues elige la **primera misión del Rocket Belt** en Holiday Island y ve al lago. Remonta la corriente del rio y métete en la cueva donde nace. Si consigues llegar hasta la **reja** que hay dentro, oirás un extraño sonido y **anochecerá** de repente. ¡Acabas de perder varias horas de tu vida!

DEPÓSITO LLENO, POR FAVOR







En **Little States** existe un pequeño truco para **no quedarte sin combustible** cuando estás pilotando el Rocket Belt o el Gyrocopter. Consiste simplemente en **aterrizar en una gasolinera** que hay cerca de la estación de despegue del Shuttle en **Florida** (puedes usar la carretera que pasa delante suyo como pista de aterrizaje). Colócate **cerca de los surtidores** y verás cómo la barra que indica el nivel de tu depósito se rellena automáticamente en un santiamén ¡y gratis!

ATERRIZAJE EN EL CUARTEL GENERAL





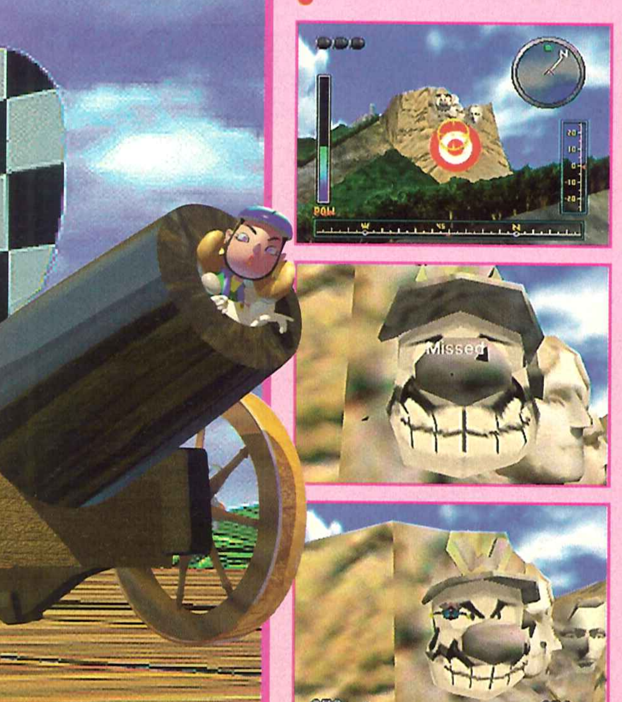


Esto sí que es obsesión por el trabajo. El señor Miyamoto no sólo se pasa horas y horas trabajando en el cuartel general de Nintendo, sino que va el tío y lo planta también en el juego. Como lo oyes. Resulta que el **hotelito** al borde de la playa que hay en **Holiday Island** es una **réplica exacta** del edificio que sirve de **sede central a la Gran N en Kyoto**. ¡Lástima que no se pueda uno asomar para ver lo que hay dentro! Quién sabe si Pilotwings 2...



¿DOBLE PERSONALIDAD?





Una de las curiosidades más conocidas de Pilotwings 64 es la aparición de la cara de Mario junto a la de los presidentes de Estados Unidos en la ladera del monte Rushmore. Lo que quizá no todo el mundo sabe es que si en la **prueba del cañón haces diana en la nariz del fontanero,** su cara se transforma en la desagradable "jeta" de Wario. Desde luego fallas el tiro, pero descubres un caso evidente de desdoblamiento de personalidad.

DE COSTA A COSTA EN UN SEGUNDO







Un viajecito desde San Francisco hasta Nueva York puede durar un montón de horas si vas en avión... o apenas unos segundos si utilizas este teletransporte. Elige la **primera misión del Rocket Belt en Little States**, vuela a San Francisco y busca un **edificio de oficinas verde** (reconocerás la ciudad por el famoso puente Golden Gate). Ahora métete por el **pasillo en forma de "L"** que hay en un lateral del edificio y cuando salgas aparecerás como por arte de magia en el centro de la "Gran Manzana" neoyorquina.



SUPER STAR WARS

¡Usa la fuerza, Luke!

Qué mejor para celebrar el relanzamiento de uno de los juegos más grandes que ha dado la Super, que una completa guía de juego en la que vamos a darte todas las pistas para acabar con Darth Vader y su Estrella de la Muerte. Por si fuesen necesario unos trucos, también hemos pensado en este apartado.



FASE 1 EL MAR DE DUNAS







LA PRIMERA AVENTURA de Luke se desarrolla en las cálidas arenas del desierto. **Es una fase sencilla y sin muchos enemigos**. Los puntos más complicados son las **arenas movedizas, que te absorben si no reaccionas** con rapidez. Cuidado también con los gigantescos escorpiones y las ratas verdes.

Afortunadamente no todo son inconvenientes. En esta primera fase -y en muchas de las siguientes- existen **lugares secretos donde conseguir algunos corazones**. Por ejemplo, cuando llegues a la primera duna dispara hacia arriba y aparecerá un corazón que rellenará tu vida. Y cuando veas el primer esqueleto tendido en la arena, dispara a todas las ratas que aparezcan para **hacerte con un arma más potente**.

El **enemigo final de esta fase es un enorme gusano** que no cesará de arrojarte rocas. Su cuerpo brota de unas arenas movedizas, y aparece y desaparece cuando quiere. Asi que **colócate en uno de los extremos de la pantalla, y vete alternando la posición** cada cierto tiempo. Con la pistola potenciada, céntrate en su cuerpo y en las rocas que lanza sin parar.

FASE 2 TATOOINE 1





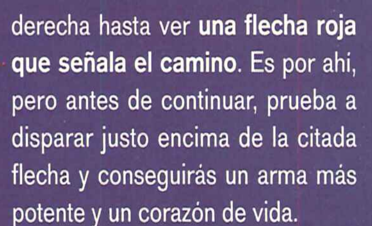


ESTAMOS ANTE una fase realmente espectacular e innovadora. De hecho fue uno de las primeros ejemplos de lo que era capaz de hacer el Modo 7 de la Super Nintendo, con sus espectaculares rotaciones. **Luke pilota una nave Landspeeder** por el desierto de Tatooine. Su objetivo: dirigirse al Sandcrawler. Antes, **debe eliminar a 12 "jawas" que circulan por la zona. ¿Cómo? Avanza siempre hacia delante, a poca velocidad, y muévete de izquierda a derecha.** Cada vez que veas a uno de los jawas, dispara el arma de la nave hasta que el contador de la parte superior derecha esté a cero. El **fuel** con que cuentas es más que suficiente, pero de todas maneras podrás **conseguir más destruyendo las torres metálicas** que hay por el desierto. Una vez cumplido el objetivo, pon el turbo a la nave y dirígete hacia la fortaleza que está al fondo de la pantalla.

FASE 3 FUERA DEL SANDCRAWLER



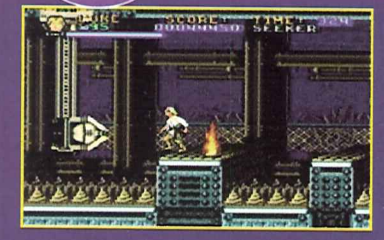


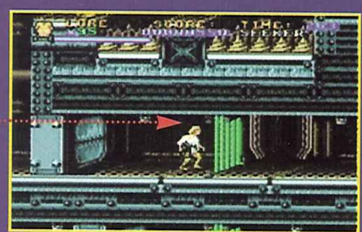


ESTE TERCER NIVEL es quizá uno de los más difíciles y que más habilidad requiere. El objetivo es **llegar hasta lo más alto de la fortaleza rodante utilizando plataformas fijas y móviles.** El problema es que el escenario está lleno de enemigos que dificultan los saltos y que en más de una ocasión te harán caer de nuevo a tierra.

Una vez alcanzada la parte de arriba del Sandcrawler debes ir a la derecha hasta ver **una flecha roja que señala el camino**. Es por ahí, pero antes de continuar, prueba a disparar justo encima de la citada flecha y conseguirás un arma más potente y un corazón de vida.

FASE 4 INTERIOR DEL SANDCRAWLER





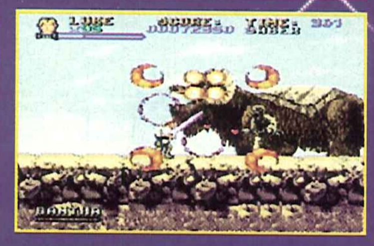

El Sandcrawler es una fortaleza casi inexpugnable donde encontrarás muchos problemas. Por ejemplo unos disparadores que sólo en un determinado momento descubren su punto débil. O unas **barreras verdes imposibles de atravesar**, donde tienes que retroceder un poco hasta que se desactiven y entonces deslizarte por el suelo **(diagonal abajo-izquierda/derecha + B)**.

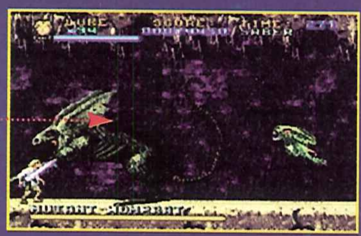
Siguiendo el recorrido, llegarás a un abismo por el que deberás tirarte. Cuando estés justo en el borde salta a la izquierda, caerás en **una habitación con una vida, dos corazones y dos pistolas**.

En el ecuador del nivel te enfrentarás a un **gigantesco gusano verde**. Colócate en la plataforma más elevada de la derecha y no dejes de disparar.

Pronto llegará el **jefe Jawenko. Una repugnante criatura** que utiliza la lava como defensa. **Permanece en las plataformas de su izquierda** disparando y saltando para evitar el fuego.

FASE 6 LA TIERRA DE LOS BANTHAS



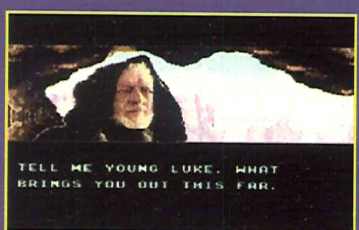
Como el nombre de la fase indica, los **enemigos** de esta zona son unos enormes animales llamados **Banthas**. Utiliza la Espada Láser que te entregó Ben Kenobi para deshacerte fácilmente de ellos golpeándolos en su hocico un buen número de veces.

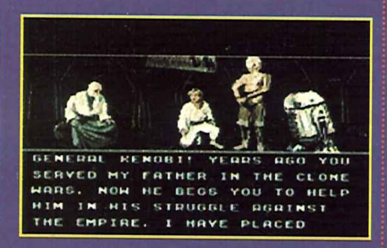
Este nivel tiene poco más que destacar a excepción de una de esas útiles ayudas. Justo antes de que aparezca el monstruo final de fase, **verás a la izquierda la entrada a una cueva. Dentro podrás conseguir unos corazones** con los que recargar tu energía. Pero ojo, que están ocultos y no los verás a la primera. **Dispara a la esquina superior izquierda de la cueva** y verás como tu marcador de energía se rellena por arte de magia.

En cuanto al monstruo final, se trata de **Mutant Womprat, una enorme rata a la que le afecta más la pistola que la espada**. La fórmula consiste en disparar a la vez que saltas para atiborrarla de tu matarratas particular.

FASE 5 TIERRA DE LOS MORADORES DE LAS ARENAS





Lo mas peligroso de esta fase son los **dos abismos que deberás cruzar utilizando unas pequeñas piedras a modo de plataformas**. La dificultad del movimiento es doble, porque por un lado hay bastantes enemigos incordiándonos, y por otro los peñascos se derrumban a los pocos segundos de posarnos, cosas del peso.

Afortunadamente este nivel cuenta con la ayuda más suculenta de todo el juego. Se trata de una **habitación secreta con siete vidas ocultas** en su interior. Para llegar hasta allí debes alcanzar el segundo abismo que hay que cruzar mediante las piedras y dejarte caer justo al principio. Entonces, vas a la izquierda, te metes en la habitación y recoges las vidas. Pero ahí no acaba la cosa. Puedes **repetir la maniobra tantas veces como quieras hasta que logres almacenar 99 vidas**, que es lo máximo que soporta el marcador.

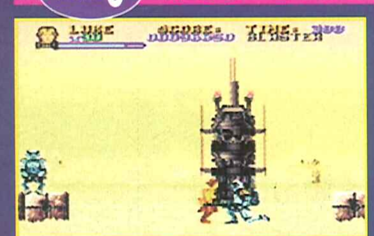
Al final de la fase te espera tu viejo amigo Obi Wan Kenobi para entregarte la Espada Láser de los caballeros Jedi, el arma por excelencia de Luke Skywalker.

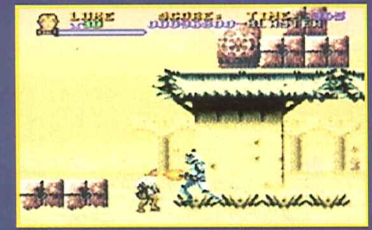
FASE 7 TATOOINE 2




Su desarrollo es prácticamente idéntico al de la fase 2. Es decir, vuelta a pilotar la nave por el escenario desértico, sólo que esta vez el destino final es Mos Eisley (también al fondo de la pantalla). La única diferencia es que **antes había que derrotar a 12 jawas y en esta ocasión la cifra aumenta a 20**.

FASE 8 MOS EISLEY











DURANTE ESTA FASE tendrás el primero de tus múltiples contactos con las tropas imperiales. Aparte de los **soldados, el mayor peligro está en las afiladas estacas que pueblan casi todo el suelo**.

Intenta hacer la mayoria del recorrido por la parte alta del mapeado, teniendo siempre cuidado con los soldados. Cuando no puedas ir por arriba, tendrás que **utilizar los barriles que aparecen. Es decir, subirte sobre ellos y disparar mientras avanzas**. Y no utilices la Espada de la Luz o destrozarás el tonel en el que vas subido.

En esta fase no hay ninguna ayuda especial. Simplemente prueba a disparar las cajas que aparecen y espera a ver si ocultan algo valioso en su interior.

Al final de la fase te encontrarás con Chewbacca, quien pasará a formar parte de tu escuadra rebelde, o sea que a partir de ahora podrás elegirle como personaje.

FASE 9 PELEA EN LA CANTINA









SE TRATA de una fase lineal, sin plataformas ni obstáculos añadidos. Tan sólo hay enemigos de todas las clases, con ganas de tomar un trago. Los más peligrosos son un grupo de tres personajes encapuchados que están sentados alrededor de una mesa y se abalanzan sobre ti empuñando sus cuchillos en cuanto te acercas. Eso sí, cuando mueren te reportan un objeto interesante.

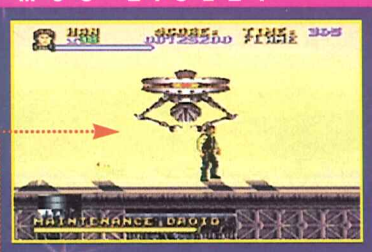
Por cierto que **te recomendamos que elijas a Chewbacca** como tu personaje para esta fase. Ya has probado en tus carnes que las batallas van a ser muchas y la energía del animal peludo es algo mayor que la de Luke.

Al final de la cantina espera el enemigo de turno, un **lagarto de rasgos humanos** que responde al nombre de **Kalhar**. Para acabar con él colócate a la izquierda del todo y dispara continuamente, preferiblemente con un arma que hayas potenciado a lo largo de esta fase. **Cuando le oigas rugir, salta porque va a atacar**.

Tras derrotar a este reptil **aparecerá Han Solo** y se habrá completado la tripleta de personajes protagonistas de la aventura.

FASE 10 HUIDA DE MOS EISLEY

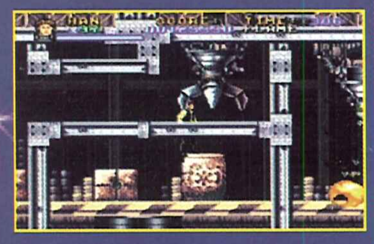










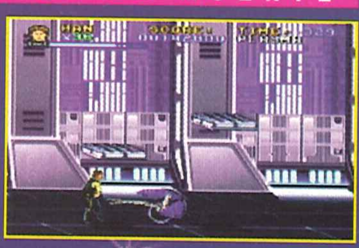


A ESTA FASE la podemos dividir en **dos partes bien diferenciadas**. La primera es prácticamente igual que la octava, con los mismos enemigos y las mismas dificultades, pero con sorpresa final. Justo antes de pasar a la segunda zona deberás **medirte con un robot con forma de platillo volante que vigila la entrada al hangar**. Lo que tienes que hacer para derrotarlo es **agacharte y dispararle continuamente desde el suelo hasta que destruyas sus brazos** y luego, una vez haya descendido un poco, dispararle sin dejar de moverte por la pantalla.

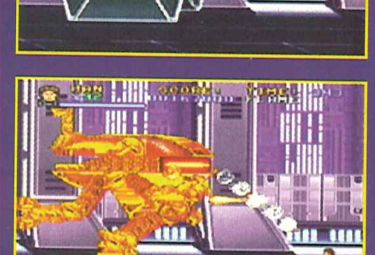
La segunda zona corresponde a los hangares, y es más fácil de afrontar que la anterior si no tenemos en cuenta al nuevo contrincante que espera al final. Hablamos del **transportador de combate intergaláctico Hover; una nave enorme y bastante complicada de derrotar**. El único consejo que te podemos dar es que **permanezcas siempre que puedas debajo de la nave, y que en cuanto se detenga dispares a la cápsula que tiene en su parte inferior**. Una vez que destruyas esta parte, **apunta a los cañones laterales**, y cuando esté totalmente desarmada no tienes más que darle otra ráfaga de disparos para destrozarla por completo. Aunque así contado parezca sencillo te podemos asegurar que no lo es, ni mucho menos.

FASE 11 EL HANGAR DE LA ESTRELLA DE LA MUERTE





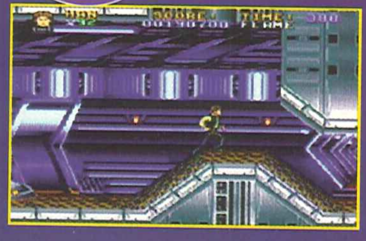




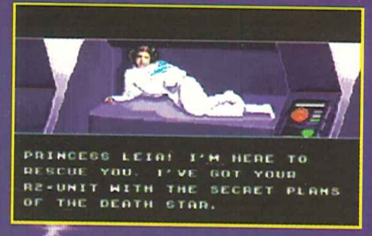
LOS HANGARES de la Estrella de la Muerte son un enorme corredor que sirve como rampa de lanzamiento a los Tie-Fighters. Aparte de los bichos con forma de escarabajo y los robots con piernas de araña, dos son los peligros fundamentales de esta fase: los **agujeros del suelo**, que habrá que saltar, y las súbitas apariciones de **los Tie-Fighters**. La solución para curarse en salud y evitar los dos peligros es **avanzar siempre por las plataformas**, de esta manera no caerás en los agujeros y podrás sortear a los cazas.

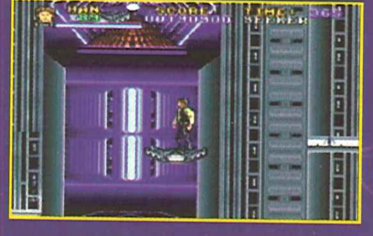
De nuevo, el enemigo final es lo más complicado. Le toca el turno a un **Androide de Defensa Imperial**. Basta con colocarse pegado a la pared derecha, porque allí no serás alcanzado por sus patas. Entonces, cada vez que se aleje de ti debes **disparar, a la vez que saltas, a la ranura naranja** que se abre cada cierto tiempo de su parte trasera.

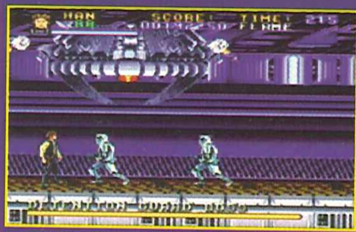
















EN ESTA FASE se alternan los desarrollos horizontales y verticales. Los primeros en forma de unos largos pasillos con disparadores lasers en las paredes. Tranquilo, que no te restarán demasiada energía si te alcanzan. Con lo que de verdad **vas a sufrir es con las compuertas que se abren por un limitadísimo tiempo**. La única forma de superarlas es, como ya hemos visto en otro episodio, **deslizarse (diagonal abajo-derecha + B) en dos ocasiones consecutivas y a una gran velocidad**.

Las zonas de desarrollo vertical no son más que una sucesión de plataformas móviles que debes ir alcanzando para llegar a la parte más alta. Resultaría fácil de no ser por unos **robots voladores que lanzan rayos y que nos empujan de la plataforma hacia el vacío**, provocando, en muchas ocasiones, que tengamos que empezar desde el principio. Un fastidio.

Y en lo más alto espera un **Robot de Detención** con muy malas intenciones, que intentará por todos los medios abortar tu misión. Lo único que puedes hacer es **disparar al núcleo rojo que hay en su interior y que protegen unas pestañas metálicas**. O sea que tendrás que esperar al momento más adecuado para atacar. Después de unos cuantos láseres, el monstruo **perderá parte de su energía y su tamaño disminuirá** (como ves en la pantalla que está justo encima de esta columna), por lo que será algo más sencillo terminar con él.

FASE 13 RAYO DESTRUCTOR









EL RAYO destructor se encuentra al final de una **larga escalada de plataforma en plataforma**. A ambos lados de la subida hay unas repisas fijas sobre las que se apoyan numerosos soldados imperiales listos para dispararte. El mejor consejo que podemos darte es que si caes de una de las plataformas centrales, muevas a tu personaje a derecha o izquierda de forma que termines posándote sobre una de esas repisas y así al menos no tengas que empezar de cero.

Como dijimos antes, arriba espera el **Tractor Beam Core**, pero antes de centrarte plenamente en él, tendrás que acabar con los soldados que hay en su base. Después, sube a cualquiera de las plataformas y **dispara constantemente a la zona central de la que salen los tiros**. El **arma buscadora -seeker-** te resultará la más eficaz para situaciones así de comprometidas.

FASE 14 ATAQUE A LA ESTRELLA DE LA MUERTE







UNA VEZ MAS vuelves a estar **a los mandos de la nave Rojo-5**. Bajo tus alas, la superficie de la Estrella de la Muerte y técnicamente, vuelta a la utilización del Modo 7.

El objetivo es sencillo: **derribar a 20 Tie-Fighters y otras tantas torres**. Otra cosa es cómo hacerlo, y no es nada fácil. Lo cierto es que no existe una táctica adecuada, sobre todo porque la nave va a una velocidad endiablada y no hay forma alguna de hacerla frenar. Por eso te recomendamos **volar disparando constantemente**, pero sobre todo **prestar mucha atención para no chocar contra una de las torres**, pues eso supondría la pérdida inmediata de una de tus preciadas vidas.

FASE 15 BATALLA FINAL











ESTAS EN la última fase, donde se librará la batalla definitiva. **De tu destreza como piloto depende el bienestar de la galaxia entera**. O sea que aplícate, chaval.

A lo largo de un **corredor infernal te encontrarás con cientos de naves Tie más sus millones de disparos**. Si quieres tener alguna oportunidad de éxito, dedícate a **no chocar contra las paredes de la zanja** y esquivar los disparos enemigos. Será la única manera de proteger el escudo de tu nave. Si nos haces caso, **llegarás ante Darth Vader, o mejor dicho, ante su nave, que huirá cobardemente tras recibir unos pocos disparos**.

Pero esto no ha sido nada, porque será después cuando se produzca el enfrentamiento definitivo. Cuando **el marcador de tu nave llegue a cero dispara los misiles y reza porque alcancen su objetivo**. Si es así, sal de allí volando y contempla desde la distancia la **destrucción de la Estrella de la Muerte.**

trucos trucos trucos trucos trucos



SUPER MENÚ

Lo primero que hay que hacer es conectar ambos mandos a la consola.

Después, espera a que aparezca la pantalla de Start/Options y allí presiona A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Debes hacerlo extraordinariamente rápido para que funcione. El caso es que oirás a Jawa diciendo algo indescifrable, y eso significará que el truco funciona. Ahora, presiona START y disponte a jugar normalmente. Lo primero que observarás es que es posible elegir a cualquiera de los tres protagonistas desde el principio. Y eso no es todo. Mientras juegas, presiona simultáneamente los botones L y R del pad 2 y accederás al "debug menú", donde podrás cambiar el número de vidas, la cantidad de energía, la fase en que empezar...

PASAR DE FASE

Para que funcione este truco tienes que haber introducido antes el del "super menú". Entonces haces algo tan simple como presionar START en el mando del segundo jugador en cualquier momento, y pasarás de nivel como el que no quiere la cosa.

INMUNIDAD

Este truco requiere dos condiciones para que funcione: la primera es haber accedido antes al súper menú, y la segunda es que sólo vale para las fases con desarrollo horizontal (ni Tatooine, ni la Estrella). Bien, para realizarlo hay que mantener presionados los botones SELECT, A, B X e Y en el pad 2 y por ese orden. Luego, suéltalos todos a la vez y ya está. ¡Ah!, y además de la inmunidad podrás atravesar techos y suelos.

EMPEZAR CON LA ESPADA LÁSER

Cuando aparezca la pantalla de Start/Options presiona Y, Y, X, X, A, B, X, A. Podrás utilizar la espada siempre que quieras. Este truco funciona de forma independiente y exclusiva, o sea que no es compatible con los demás.

CONTINUACIONES EXTRAS

En la misma pantalla de antes presiona X, B, B, A, Y. También es incompatible con los demás trucos.

VER LOS CRÉDITOS FINALES

Presiona A, B, A, B, A, B, A, B en la pantalla habitual, o sea, en la de Start/Options.



Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocernos ya!

O llama al teléfono... 902·17·18·19

Y recibirás tu pedido por correo

ALAVA	Vitoria, Gasteiz	C/ MANUEL IRADIER, 9 - Tel: 13 78 24
ALICANTE	Alicante	C/ PADRE MARIANA, 24 - Tel: 514 39 98
	Elche	C/ CRISTOBAL SANZ, 29 - Tel: 546 79 59
	Benidorm	AV/ DE LOS LIMONES, 12 ED. FUSTER JUPITER - Tel: 681 31 00 (NUEVO CENTRO)
ALMERIA	Almería	Av. DE LA ESTACION, 28 - Tel: 26 06 43
ASTURIAS	Gijón	Av. DE LA CONSTITUCION, 8 - Tel: 534 37 19
BARCELONA	Barcelona	CARRER DE PAU CLARIS, 97 - Tel: 412 63 10 (PLAÇA CATALUNYA)
	Barcelona	CARRER DE SANTS, 17 - Tel.: 296 69 23 (PLAÇA SANTS)
	Barcelona	C.C. BARC. GLORIES DIAGONAL 280 - Tel: 486 00 64 (GLORIES)
	Badalona	C/ SOLEDAT, 12 - Tel: 464 46 97
	Badalona	C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME - Tel.: 465 68 76
	Manresa	ANGEL GUIMERA, 11 - Tel: 872 10 94
	Mataró	C/ SAN CRISTOFOR, 13. Tel: 790 22 78
	Sabadell	FILADORS, 240 - Tel: 713 61 16
BURGOS	Burgos	Av. CASTILLA Y LEON C.C. CAM. DE LA PLATA Pl. ALTA, L.7 - Tel: 22 27 17
CORDOBA	Córdoba	C/ MARIA CRISTINA, 3 - Tel: 48 66 00
GIRONA	Girona	JOAN REGLA, 6. C/V RUTILLA,17 - Tel: 22 47 29
GRAN CANARIA	Las Palmas	C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3 - Tel: 23 46 51
GRANADA	Granada	C/ MARTINEZ CAMPOS, 11 ESQUINA RECOGIDAS - Tel: 26 69 54
HUESCA	Huesca	C/ ARGENSOLA, 2 - Tel: 23 04 04
JAEN	Jaén	C/ PASAJE MAZA, 7 - Tel: 25 82 10
LA CORUÑA	La Coruña	C/ DONANTES DE SANGRE, 1 - Tel: 14 31 11
	Santiago	C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 - Tel: 59 92 88
MADRID	Madrid	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 Tel: 527 82 25 (Atocha)
	Madrid	C/ MONTERA, 32, 2º - Tel: 522 49 79 (SOL)
	Madrid	Av. MONFORTE DE LEMOS, s/n. C.C. LA VAGUADA. LOCAL T-038 - Tel: 378 22 22 (Bº Pilar)
	Alcorcón	CISNEROS, 47 - Tel: 643 62 20
	Alcalá Henares	C/ MAYOR, 89 - Tel: 8802692
	Alcobendas	C.C. PICASSO, C/ CONSTITUCION, 11 - Tel: 652 03 87
	Móstoles	Av. PORTUGAL, 8 MOSTOLES - Tel: 617 11 15
MALAGA	Málaga	C/ ALMANSA, 14 - Tel: 261 52 92
	Fuengirola	AV. JESUS SANTOS REIN ED. OFISOL, 4 - Tel: 246 38 00
MALLORCA	Palma de Mallorca	C.C. PORTO PI-Centro Pº MARITIMO, 54 - Tel: 40 55 73
	Palma de Malloca	C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9 - Tel: 72 00 71
MURCIA	Murcia	PROXIMA APERTURA
NAVARRA	Pamplona	C/ PINTOR ASARTA, 7 - Tel: 27 18 06
PONTEVEDRA	Vigo	PLAZA DE LA PRINCESA, 3 - Tel: 220939
SALAMANCA	Salamanca	C/ TORO, 84 - Tel: 26 16 81
SEGOVIA	Segovia	C.C. ALMUZARA 2ª Planta Loc 21. C/ REAL - Tel: 46 34 62
SEVILLA	Sevilla	C.C. LOS ARCOS - AV. ANDALUCIA - Tel: 467 52 23
TENERIFE	Sta. Cruz de Tenerife	C/ RAMON Y CAJAL, 62 - Tel: 29 30 83
VALENCIA	Valencia	C/ PINTOR BENEDITO, 5 - Tel: 380 42 37
	Valencia	C.C. EL SALER Local 32. BULEVAR SUR - Tel: 333 96 19
VALLADOLID	Valladolid	C.COM. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 - Tel: 22 18 28
VIZCAYA	Bilbao	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 - Tel: 410 34 73
	Las Arenas	CALLE DEL CLUB, 1 - Tel: 464 97 03
ZARAGOZA	Zaragoza	C.C. INDEPENDENCIA Pº INDEPENDENCIA, 24-26. LOC. 100 - Tel: 21 82 71
	Zaragoza	C/ ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). Tel: 53 61 56
ARGENTINA	Buenos Aires	SAN JOSE, 525 Tel: 371 13 16 C.P. (1017)
PORTUGAL	Vila Nova Gaia (Porto)	AV. DOS DESCUBRIMIENTOS, 549 LOJA 237 - Tel: 372 04 40







PILOTWINGS 64
NINTENDO 64

Un viajecito de última hora

Creíamos que habíamos encontrado todos los trucos viajeros de Pilotwings, pero hete aquí que un lector de Huelva, anónimo por cierto, nos ha soplado que **se puede ir de Miami a Seattle** en un abrir y cerrar de ojos. ¿Cómo? En la **zona de Florida, busca un hangar** enorme con una **puerta abierta**. Métete dentro. **Para, da la vuelta y vuelve sobre tus pasos**. Cuando salgas, ya no estarás en Miami, sino en Seattle, Washington, ciudad bonita donde las haya. Gracias, chaval, y cuando quieras nos escribes otro con nombre y todo.

TETRIS ATTACK
SUPER NINTENDO

Modo Challenge

Para jugar en la **modalidad Challenge** desde el "One player versus" debes seguir las siguientes instrucciones:
1- Ve a la opción One player versus mode.
2- Selecciona un nuevo juego.
3- Sitúa el cursor en Hard Mode.
4- Mantén pulsado **ARRIBA + L** y luego pulsa **A**.
5- La pantalla se volverá roja si es que ha funcionado correctamente.

Passwords en modo Stage Clear

1-5	N4JZN5KZ
2-5	&RG8NB&X
3-5	XXG!NG15
4-5	>MNHS?

Juego más difícil

Al principio del juego, cuando Yoshi aparece y dice "Nintendo", presiona **B, A, L** y **L**. Prueba a ver si te parece lo suficientemente difícil para tus habilidades.

Passwords en Puzzle Mode

1-10	FPBJ29(C,J)4
2-10	FP1J29(C,J)F
3-10	FPGJ29(C,J)6
4-10	FP2J29(M,G)?
5-10	FPPJ29(M,G)M
6-10	FPZJ29(M,G)5

Personajes ocultos

Para que aparezcan personajes ocultos en la modalidad Two players versus, **resetea el juego y mantén presionados los botones L y R de ambos mandos de control**.

SUPER MARIO 64 NINTENDO 64

Simples curiosidades

Aquí tenéis un par de trucos de esos curiosos, que en realidad no tienen ninguna utilidad. El primero es para hacer que **aparezcan unas estrellas cuando realices el triple salto**. Debéis esperar a que **Yoshi os dé las 100 vidas** y allí mismo hacer la pirueta. Desde ese momento, siempre que repitáis el movimiento, aparecerán las estrellas amarillas.
El segundo truco, si se le puede llamar así, es más bien para aquellos que estéis aburridos después de haber acabado el juego un buen número de veces. **Tenéis que ir al árbol que veis en la pantalla de abajo** y subiros a él. Después, hacéis el pino y enseguida saltáis. Veréis como una **seta sale detrás de vosotros** y os empieza a perseguir por todas partes.Bueno, queda gracioso.
Si os ha gustado este último truco, ya le podéis ir dando las gracias a nuestro lector **Josep Portella Florit**, de Ciutadela de Menorca (Baleares).









FIFA 64 NINTENDO 64

Hacer trampas con disimulo, y abuchear al contrario

Vamos a daros unos trucos de lo que molan, para ganar partido tras partido sin complicarse la vida. Antes una advertencia, si estáis dispuestos a hacer trampas, seguid leyendo; de lo contrario, a otro truco. Ahí va el primero. **Cuando vayáis perdiendo contra la máquina**, esperad al último minuto de partido, **pausad el juego y cambiad los controles**; es decir, colocaos el equipo ganador. La máquina se lo traga todo... Y ya de paso, podéis probar esta argucia en cualquier otro FIFA que ande por casa, siempre que sea de Nintendo...
El segundo es para **marcar un gol de la forma más sencilla**. Cuando el portero controlado por la CPU tenga el balón en las manos y se disponga a sacar, pon un jugador en su camino. **La bola rebotará en su cuerpo y tendremos toda la portería vacía** para nosotros.
Antes de empezar un partido o cuando el equipo contrario nos hace gol, lo suyo es que **el público suelte unos cuantos abucheos**. Aquí también tendréis la oportunidad simplemente pulsando el stick digital. Más cosas. Si queréis **celebrar un golito con diferentes cánticos** y sonidos, probad a pulsar los **botones C** cuando consigáis un tanto. Tocarán tambores, bocinas, oiréis voces alocadas y encima podréis hacer un mix con todo esto.

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE NINTENDO 64

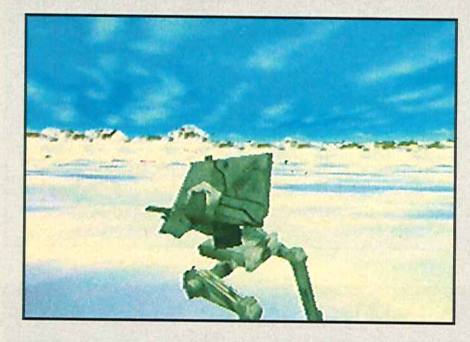
Truco del mes

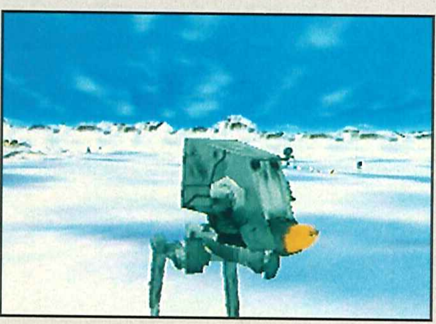
Cambio de personalidad

Comienza una nueva partida y asegúrate de que el mando está configurado de la manera tradicional. Introduce tu nombre como "_Wampa__Stompa". Comprueba que antes de Wampa haya un espacio y que después de esa misma palabra haya 2 espacios. Además, pon la primera letra de cada palabra en mayúsculas y el resto en minúsculas. Para pasar de una a otra basta con que pulses el **botón R**. Después de hacerlo, podrás activar los siguientes trucos durante el juego:









•**Conducir un AT-ST:** Juega en la fase Battle of Hoth hasta que aparezcan los ST's, que para los que hayan aterrizado anoche son los robots de patas largas. Bien, en ese momento presiona **IZQUIERDA** en el pad (no en el joystick analógico) y el botón **C DERECHO** simultáneamente, seguido de **ARRIBA**. Acto seguido, pulsa el botón **C DERECHO** para acceder a las distintas vistas hasta que veas que tu snowspeeder se ha convertido en un espectacular **AT-ST**. Utiliza el pad para pilotarlo y ARRIBA para disparar. Y por cierto, mientras, tu snowspeeder continuará volando por la zona.

•Ser un **WAMPA**: Selecciona un nivel de dificultad media o alta y juega en la fase **Escape from Echo Base**. Allí presiona **IZQUIERDA** en el pad y **C DERECHA** simultáneamente, y luego pulsa **ARRIBA**. Basta hacer **C DERECHA** para meterte en la piel de uno de estos seres.



•Ser un **SNOWTROOPER**: Repite el truco anterior pero en el nivel normal, y en lugar de presionar **IZQUIERDA**, haz lo mismo con **DERECHA** y podrás convertirte en **Snowtrooper** (las tropas de la nieve) pulsando **C DERECHA** o el mismo botón para volver a ser Dash.



Pronto, en Nintendo Acción

SE LO CONTAMOS A...

Ya estás avisado. Estamos trabajando en una sección especial de trucos donde el verdadero protagonista serás tú. Pídenos lo que quieras. **Un truco, una clave, un password**. Nosotros lo buscaremos y lo publicaremos. Un servicio personalizado. Así de fácil. ¿A qué esperas para enviarnos tus cartas?



Escríbenos a **Nintendo Acción**, apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre **SE LO CONTAMOS A...**



POWER RANGERS: FIGHTING EDITION
SUPER NINTENDO

Jugar como Ivan Ooze

Nada más sencillo, útil y práctico que luchar con el cuerpecillo del malo de turno. Las cosas siempre son algo más facilitas. Para hacerlo basta con dirigirse a la pantalla de **selección de personaje** y situarse encima de cualquier luchador. Después, mientras **mantienes pulsados los botones X e Y**, presionas **START** y ya está. Ahora, si que podrás decir en casa aquello de que tú eres el jefe.

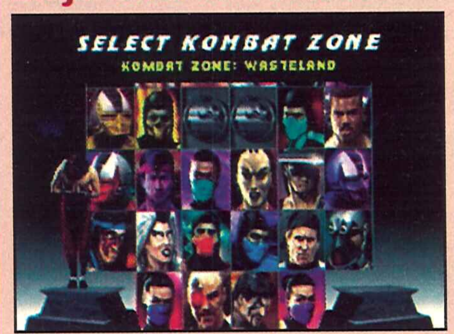
MORTAL KOMBAT TRILOGY
SUPER NINTENDO

Pelear contra Khameleon



Empieza un torneo y en la pantalla de selección, colócate sobre **Kano** y pulsa **ABAJO + START**. Tu primer oponente será esta mujer ninja invisible.

Elige zona de combate



Colócate sobre **Sonya** en la pantalla de selección de luchador y pulsa **ARRIBA+START**. Elige un personaje y aparecerá un menú para elegir zona.

Random Select



En la pantalla de selección de luchador, colócate sobre **Noob Saibot** o sobre **Rain** y presiona **ARRIBA+START**.

WOLVERINE
SUPER NINTENDO

Colección de passwords

El intrépido **Carlos Enrique Viseara**, de Zamudio, nos deleita con esta colección de passwords. Vamos a por ellos.

FASE 1:
ICE MAN - STORM - PSYLOCK - STORM
FASE 2:
PSYLOCK - CYCLOPS - STORM - ICE MAN
FASE 3:
BISHOP - BISHOP - COLOSSUS - STORM
FASE 4:
ICE MAN - CYCLOPS - PSYLOCK - COLOSSUS
FASE 5:
COLOSSUS - PROFESSOR X - PSYLOCK - ICE MAN
FASE 6:
PROFESSOR X - STORM - ICE MAN - PSYLOCK

SUPER EMPIRE STRIKES BACK
SUPER NINTENDO

Súper poder

En la pantalla de **Start, Options y Passwords** presiona **A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y, X**. Si lo has hecho correctamente, escucharás la voz de Darth Vader diciendo algo asi como **"Impressive"**. Ahora, sólo te queda empezar a jugar y pulsar START antes de que empiece la demo.

Fuerza a tope

En la misma pantalla que antes presiona **X, B, B, Y, X, A, A, X**. En esta ocasión **sonará un pitido**. Empieza a jugar y verás que tienes a tope toda tu fuerza.

Menú oculto

Introduce el **truco del súper poder y pulsa simultáneamente los botones L y R del mando de control 2** para entrar en una pantalla con un menú oculto. Utiliza el **pad 1 para ajustar las opciones** a tu gusto.

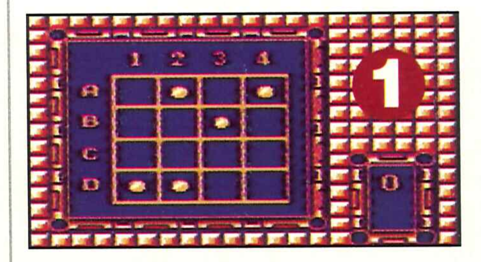
Inmunidad

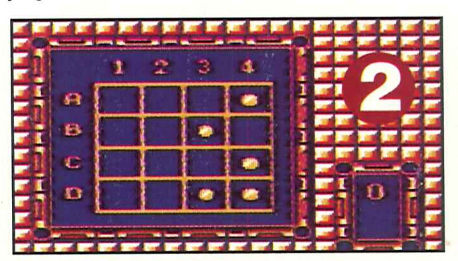
Mientras estés jugando en una fase de scroll lateral, y siempre que hayas introducido primero el truco para tener súper poderes, mantén pulsada, en el mando del segundo jugador, la combinación **SELECT, A, B, X e Y**. Tendrás inmunidad hasta el final de la fase.

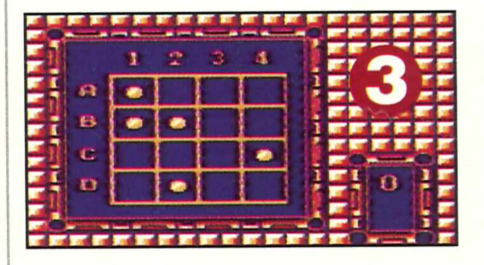
MEGA MAN
GAME BOY

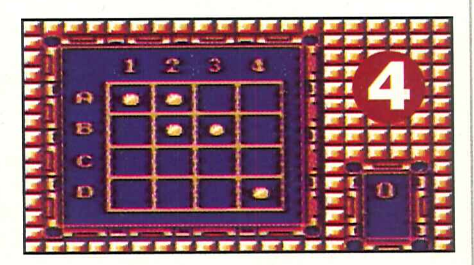
Algunos passwords

Unas cuantas imágenes valen siempre más que dos mil millones de palabras. Dicho y hecho. Aqui tienes unos passwords para pasar directamente de algunos enemigos. Con el **primero**, **ELECMAN** será historia. El **segundo** te permitirá deshacerte de **CUTMAN** en un abrir y cerrar de ojos. El **tercero** te pone las cosas chupadas con **FIREMAN**, más que nada porque no tendrás que enfrentarte con él. Y el **último**, de momento, hace lo propio con **ICEMAN**. El orden que recomiendan los expertos para pasarse estos primeros monstruos es **Fireman, Cutman, Elecman y Iceman**. Ahora que ya sabes que sobre gustos no hay nada escrito y aquí cada uno puede coger la ruta que más le guste. En todo caso no pierdas esto de vista, que el juego acaba de ser relanzado.









WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3
GAME BOY

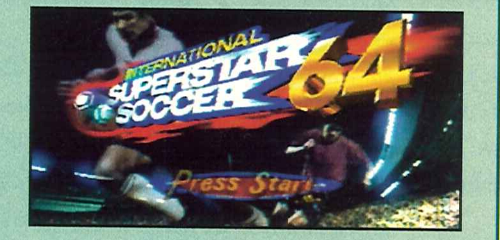
El truco de los trucos

Empieza a jugar y **pausa el juego**. Pulsa **SELECT 16 veces** y verás como aparece un **cursor junto a tu número de vidas**. Entonces, y sólo entonces, **pulsa simultáneamente A y B** y prueba a mover ese cursor por la parte alta de la pantalla. Podrás cambiar los números del menú presionando ARRIBA o ABAJO. Además, si **pones el cursor en el careto de Wario** que aparece en la esquina inferior izquierda y quitas la pausa, conseguirás que Wario tenga un sombrero cada vez mejor.

ISS64 NINTENDO 64

Equipos All Star

Hay equipos ocultos en el juego, y precisamente los de las estrellas. Para descubrirlos, haz lo siguiente. En la pantalla de presentación, **pulsa y mantén el botón Z** y haz rapidísimamente **ARRIBA, L, ARRIBA, L, ABAJO, L, ABAJO, L, IZQUIERDA, R, DERECHA, R, IZQUIERDA, R, DERECHA R, B, A, START.** Es muy difícil, pero sale, seguro.



TUROK: DINOSAUR HUNTER
SUPER NINTENDO

Intros diferentes

Pero bueno, ¿es que no se van a agotar nunca los trucos para este juegazo de Acclaim? Ya vamos por el ni se sabe... Aunque, una aventura tan complicada la verdad es que merece lo que nos echen. En este caso vamos de curiosidades. Porque resulta que cada vez que metemos un "cheat" diferente, la pantalla de presentación varia, y algunas de verdad son para quitarse el sombrero. Prueben, prueben, ya verán que efectos más monos. Y hablando de passwords, no podemos evitar volver a poner el súper-súper truco de la vida que te solucionará la idem. En la pantalla correspondiente, pon:
NTHGTHDGDCRTDTRK.
Elegirás nivel, tendrás todas las armas a tu disposición, inmunidad, vidas infinitas...

¿Tienes ya tus guantes de Nintendo Acción?

Si quieres conseguirlos, sólo tienes que enviarnos un truco original y que funcione, a la siguiente dirección:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo.
C/Ciruelos, 4. 28700. San Sebastián de los Reyes. Madrid

LA PENÚLTIMA PÁGINA

Bienvenidos a la sección con más futuro de la revista. Prometo hacer todo lo posible para que lo siga siendo... **¿Queréis noticias frescas?** Pues en primicia, ahí va todo esto.

Dark Rift acaba de aparecer a la venta en Estados Unidos. Aleluya. Tras cien mil rumores





sobre retrasos, posible injugabilidad y encefalograma plano, Vic Tokai ha conseguido colocar su juego en las tiendas. Ahora sólo falta que la gente lo compre, pero bueno, acercarse al escaparate seguro que se acerca.

Una de las *hot-hot* calentito. Nintendo España será finalmente la encargada de publicar tres joyas japonesas que responden a los nombres de Bomberman 64, Top Gear Rally y Mischief Makers. Todos para N64. Abstenerse de preguntar fechas, aquí estamos para lo que estamos.

Confirmados Paks de megamemoria. Excelente noticia y más si llega con el visto bueno de Nintendo América. Para empezar, en breve aterrizarán paks de 128 megabits, luego de 256 y por fin, aunque bien avanzado el 98, de 512 megabits, que ya sería la repera. Los paks más grandes disponibles sólo son capaces de llegar a los 96 megabits.

Ahora nos vamos a tirar a la piscina. Corren rumores por los círculos más recónditos de la Internet que Nintendo prepara en secreto sumarial quizá las dos secuelas más impactantes que podríamos citar (aparte de Tomb Raider 2). Nada menos que Super Mario 64 2 y Shadows of the Empire 2. Ya decíamos que nos íbamos a tirar a la piscina.

Lo de los juegos de lucha y Midway va a haber que unirlo por la iglesia, por aquello de formalizar la relación. La casa americana está trabajando en un nuevo arcade de peleas en 3D que se llama Bio-Freaks. La idea se dio a conocer en la última feria de Nuremberg y desde entonces todo el mundo ha



venido especulando con el nombres de los personajes, el color de los decorados y las carnes de las nenas, que al parecer habrá un buen montón.

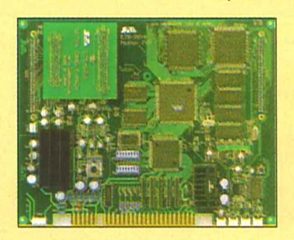




Tras 18 semanas de desarrollo Turok 2 ya empieza a tomar forma. Y eso que entre los programadores no deja de haber cierto "intercambio de criterios" con respecto a gráficos, argumento y jugabilidad. Pero bueno, al menos ya tenemos detalles frescos. Por ejemplo sabemos que los personajes van a tener menos polígonos, para que la velocidad de juego sea superior. También que habrá diferentes cámaras, que se está trabajando en sombras con colores y que se están rediseñando todos los niveles. ¿Opción multiplayer?, ¿64DD? De momento nada de nada.

Una de futuro. Maxis ha empezado a trasladar su Simcopter a N64. Desde luego no podía haber elegido mejor juego para entrar en escena, uno con personalidad y a su gusto. Imaginaos patrullando un súper helicóptero por escenarios tridimensionales sacados de Sim City. ¿Sim City? Pues es posible, porque se especula con que podamos cargar las ciudades que hayamos creado en el Sim de 64DD. "Ergo" todo hace pensar que este Simcopter tendrá también una opción en 64DD. El lío ya está montado.

Otra primicia. Esta es la primera imagen que se publica en Europa de la nueva placa arcade que ha desarrollado SETA a partir



de la tecnología que da vida a la N64. Se llama Aleck 64 y ya se rumorea que será "testeada" con una versión especial de Rage Racer.

Han querido guardar el secreto pero estas cosas hoy día son imposibles. En Atlus están haciendo algo para Nintendo 64, eso lo admiten, pero si se trata o no de un juego de coches, ahí nos dan largas. Nosotros os lo confirmamos, será un "racing game" en plan dibujos animados. Al tiempo, ya veréis como todo acaba confirmándose.

La banda de los Looney Tunes ya prepara el asalto a los 64 bits. Nos hemos enterado de que representantes de Ocean han iniciado contactos con la Warner para obtener los derechos y así estos personajes puedan pasear su palmito por la consola. Allí tienen grandes ideas de lo



que se puede hacer con Bugs, Marvin y compañía. Por ejemplo, ¿qué tal un Looney Kombat?, ¿o mejor un Looney: Impossible?

Ion Storm piensa convertir Daikatana su ópera prima, a N64. Y Nintendo encantada. Primero porque el juego es una genialidad de John Romero, creador de Doom y fundador de

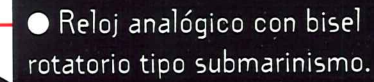


Ion Storm, y segundo porque presentará elementos nunca vistos en un arcade de acción 3D.

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.



Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

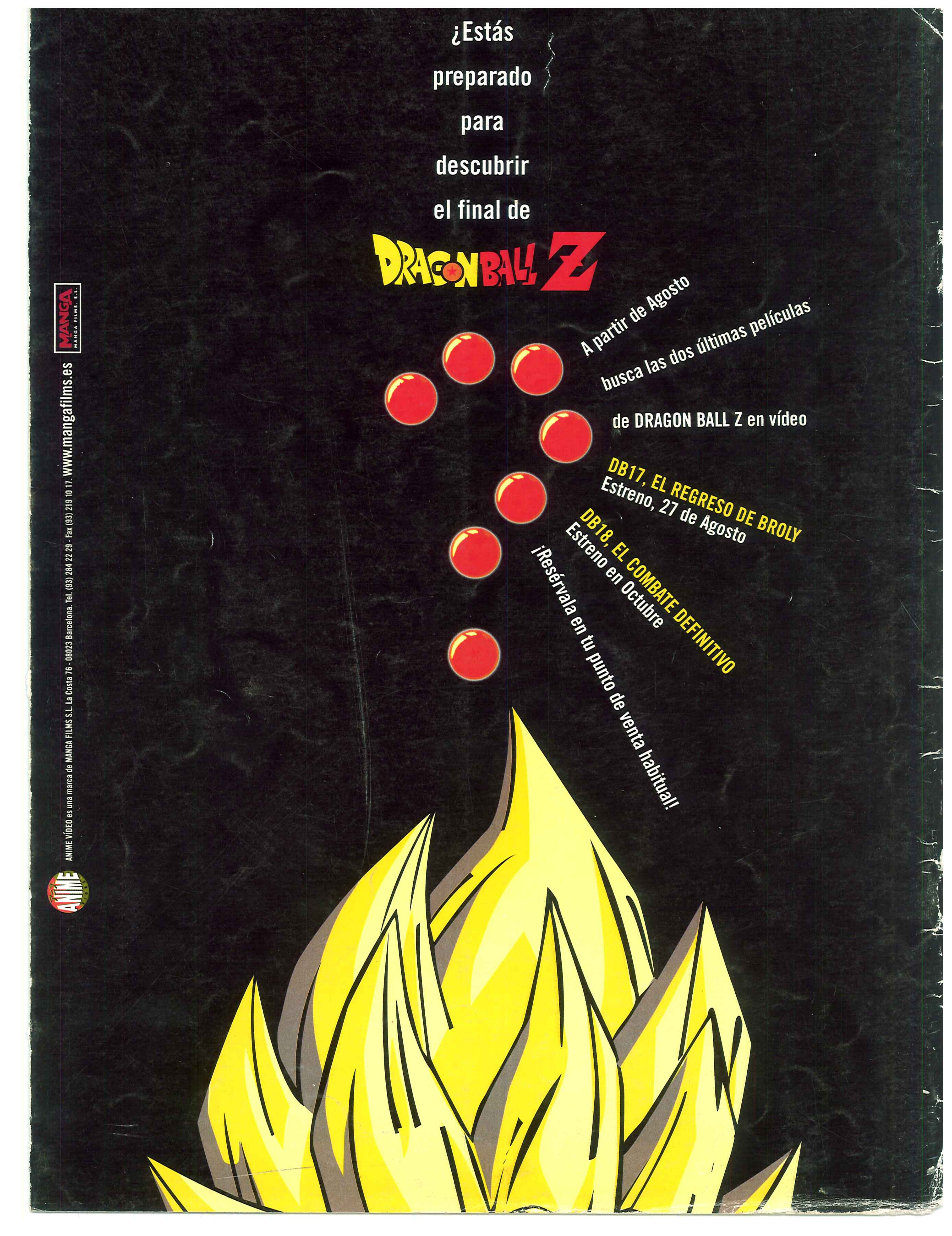
- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



¿Estás preparado para descubrir el final de
DRAGON BALL Z
A partir de Agosto
busca las dos últimas películas
de DRAGON BALL Z en vídeo
DB17, EL REGRESO DE BROLY
Estreno, 27 de Agosto
DB18, EL COMBATE DEFINITIVO
Estreno en Octubre
¡Resérvala en tu punto de venta habitual!
ANIME
ANIME VÍDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. La Costa 76 - 08023 Barcelona. Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17. www.mangafilms.es
MANGA
MANGA FILMS, S.L.